

MANIAC

VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE



SATURN

DARK SAVIOUR

Prachtvolles 3D-Adventure
von Sega & Climax



PLAYSTATION

SOUL EDGE

Namco's 3D-Beat'em-Up
setzt Maßstäbe

... IMAGINA ... die schönsten Bilder
der Grafikmesse

... CEBIT ... Premiere für Apple's
Internet- & Spielkonsole



ERSTER TEST

SUPER MARIO RPG

6 Seiten
Spielbericht
zum Nintendo-
Rollenspiel

VIRTUA FIGHTER 3

Atemberaubende Duelle
in neuer 3D-Arena

TUROK

Acclaim enthüllt Helden &
Monster auf
Nintendo 64



**DIE LEGENDE
KEHRT
ZURÜCK...**

THUNDERHAWK 2 FIRESTORM

„Das 3D-Action-
Spiel des Jahres!“
Sega Magazin 1/96

93%

„Was für eine
Action-Simulation!“
Video Games 1/96

83%
Video
Games
Classic

„Hut ab vor Mark
Avory und seiner
Crew.“
Maniac 1/96

80%

- Actiongeladene Hubschrauber-simulation
- 26 packende Missionen
- Deutsche Sprachausgabe

**...MIT
BODEN-
UNTERSTÜTZUNG**

SHELLSHOCK

„...hat dieser Titel gar das Zeug
zu einem absoluten Highlight.“
Fun Generation 3/96

„Wer wissen will, wie es den Pan-
zern ergeht, die man in Thunder-
hawk 2 locker in die Luft jagten
muß sich Shellshock besorgen.“
Sega Magazin 3/96

- 3D-Panzer-Action-Simulation
- Durchgängig SGI-gerenderte Grafik
- Komplett in Deutsch!



**SOUNDTRACK
AUF MAXI-CD**

PC
CD-ROM

PlayStation

SEGA
SATURN

CORE
DESIGN LIMITED

CENTRE GOLD



VERBLÜFFT IN 3D

Als wir Mitte 1993 die Zeitschrift MANIAC, das erste 16-Bit-Spielemagazin gründeten, wurden Bildschirmhelden noch von Hand gezeichnet. Nintendos 3D-Experiment "Star Wing" galt als Unikum, grobe Polygon-Grafik als nahezu unverkäuflich.

Auch wenn wir MANIACs den Durchbruch der 3D-Animation ahnten (und bereits im Januar '94 von einem "Super Mario Reality"-Modul schwärmten), kam die Polygon-Lawine in ihrer Geschwindigkeit überraschend. Wohin man schaut gibt's nur noch 3D-Videospiele, kaum ein Held wagt es noch, mit traditioneller Animation aufzutreten. Innerhalb von 18 Monaten ist die Spiele-Szene wie verwandelt, Render-Wesen überall. Neben den 3D-Pionieren und den Kämpfern aus "Virtua Fighter" und "Tekken", haben auch die Altstars umgesattelt: Mario, Sonic (in "Sonic Fighters", Seite 20) und Bubsy (Seite 36), Final-Fantasy-Recken, Sportler und die Lemmings setzen auf die neue Optik in 3D.

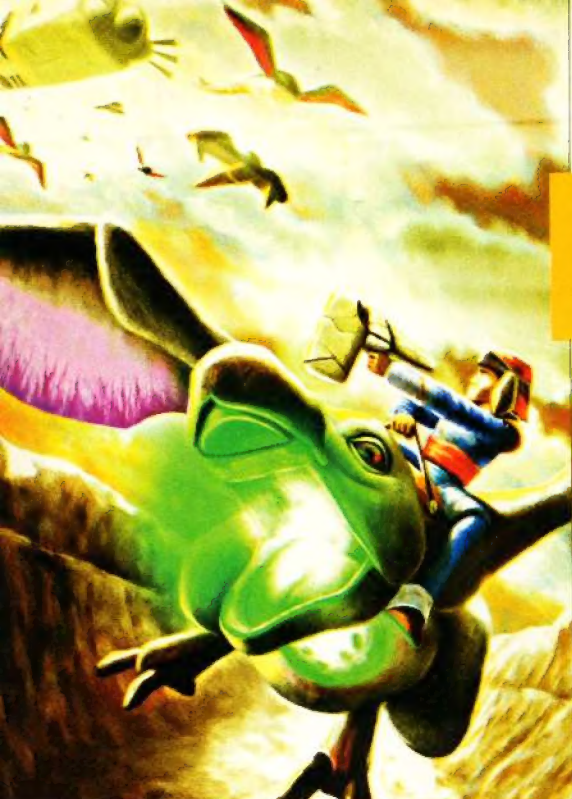
Da kommt selbst Hollywood nicht mehr mit. Spätestens mit dem Erfolg von Disney's "Toy Story" akzeptieren Filmer das dramaturgische und humoristische Potential der Computer-Grafik. Doch kleine Spezialfirmen sind schneller als die Hollywood-Majors. Wie im Zeitraffer werden klassische Trickfilmhelden zu modernen 3D-Wesen umgerendert. Auf der diesjährigen Grafik-Messe Imagina feierten u.a. Matt Groe-

ning's Homer Simpson und Herges "Tim" ihr Debüt im Cyberspace. Lest dazu unseren ausführlichen Bericht ab Seite 80.

Mit "Turok", "Soul Edge" und den "Chronicles" geht das Rendern in unserem Preview-Teil weiter. Auch den Drachen auf unserem Cover habt Ihr zuletzt noch in gezeichnetem 2D gesehen. Anlässlich der Realverfilmung des Kult-Mangas "Crying Freeman" erhob sich das Tattoo-Monster nun in 3D.



Die "Simpsons"-Halloween-Folge entstand unter Mithilfe des 3D-Spezialisten Pacific Data Image (PDI): Familienoberhaupt Homer versteckt sich vor dem Kaffeekränzchen seiner Frau hinter einem Schrank (Bild oben). Die Wand gibt nach und Homer tritt von der gezeichneten Welt ins 3D-Universum (Bild Mitte). Dort staunt er über physikalische Wunder und seine eigene 3D-Anatomie: "Mein Bauch ragt aus mir heraus und mein Hintern..." (kurzer Blick über die Schulter) "...Hupps!" Später kehrt Homer nicht in seine gezeichnete Welt zurück, sondern marschiert als Render-Ungetüm durch ein Realfilm-New-York.



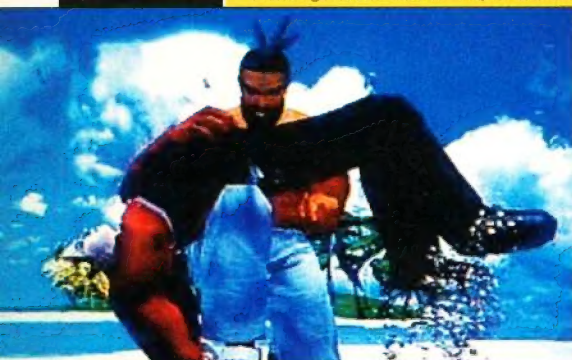
38

Kompromißloser Test von "Panzer Dragoon 2": Mehr Polygone, größere Obermotze und hitzigere 3D-Gefechte.



28

Hüpfheld Mario auf Abenteuerpfaden: Nintendo und Square schicken Mario in sein gerendertes Rollenspiel-Debüt.



20

Der ultimative 3D-Prügler: "Virtua Fighter 3" wurde exklusiv auf der ACME-Messe in Orlando gezeigt.



80

Künstliche Wesen und 3D-Expeditionen im Internet: Online-Vordenker und Animations-Profis tummeln sich auf der "Imagina 96".

NEWS

6

Dark Saviour

"Landstalker"-Entwickler Climax liefert die 32-Bit-Fortsetzung: Edles 3D-Adventure auf dem Saturn.

8 Soul Edge

Namcos neuer Playstation-Prügler im Schwitzkasten

10 Track & Field: Konamis Elfkampf für die Playstation

12 Chronicles: Der Excalibur-Mythos als Sony-Adventure

16 Jäger auf dem Nintendo 64: Turok

Animationsstudien der Comic-Umsetzung von Acclaim

18 Story of Thor

Märchenhaftes Saturn-Adventure in 1001 Nacht

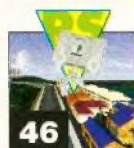
26 Talkshow: Sven Meyer (Psygnosis)

28 Super Mario RPG

Sechsseitiger Spielbericht zum neuen Mario-Rollenspiel

34 Schnipsel: News und Infos rund ums Videospiel

IMPORT-TESTS



46

A-Train



46

Blockids



48

Brandead 13



40

Gebockers



42

Gun Griffon



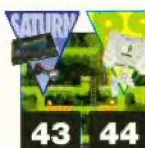
48

H.C. Climber



41

Linkle Liver...



43

Lode Runner



44

Panzer Dr. 2



50

Parodius 3



44

Vehicle Cav.



50

War 2410



40

Winning Post



42

WMC 2

FEATURES

20

Extreme Games: Arcade-Show in Orlando

Die Highlights des Jahres '96: Exklusiv-Premiere von "Virtua Fighter 3", "War Gods" und "NBA Hangtime".

MEDIEN

80

Cybercash & virtuelles Spielzeug: Imagina '96

Die Messe der 3D-Grafik zeigt Animations-Trends in Wissenschaft, Technik und Unterhaltung.

84 Ce-Bit '96: Die Computerbranche im Internet-Fieber

86 Reisende im Datenstrom: Mangas & Animes im WWW

88 Asian Cinema: Eastern, Animes und Mangas

RUBRIKEN

95

Last Resort

Cheats & Kniffe zu aktuellen Videospielen

3 Editorial

78 Leserbrief

79 Impressum/Inserenten

87 T-Shirt-Bestellung

90 Kleinanzeigen

93 Abo-Anzeige

94 Replay: Atari 7800

98 Vorschau

PRESENTS

TESTS



64 Actua Soccer



66 Adidas Power Soccer



58 Alone in the Dark 2



58 Alone in the Dark 2



73 Atari Karts



76 Battle Morph CD



77 Bugs Bunny



59 Cyberia



65 D



69 F1-Challenge



57 Frantic Flea



55 Gex



76 Hoverstrike CD



59 Johnny Bazookatone



63 Kirby's Ghost Trap



60 Mega Man X3



68 Missile Command 3D



62 Need for Speed



61 NFL Gameday



75 NFL Quarterback Club 96



68 Psychic Detective



65 Revolution X



54 Toystory



54 Toystory



74 True Pinball



72 Turf Masters



70 Valora Valley Golf



71 Wing Commander 3



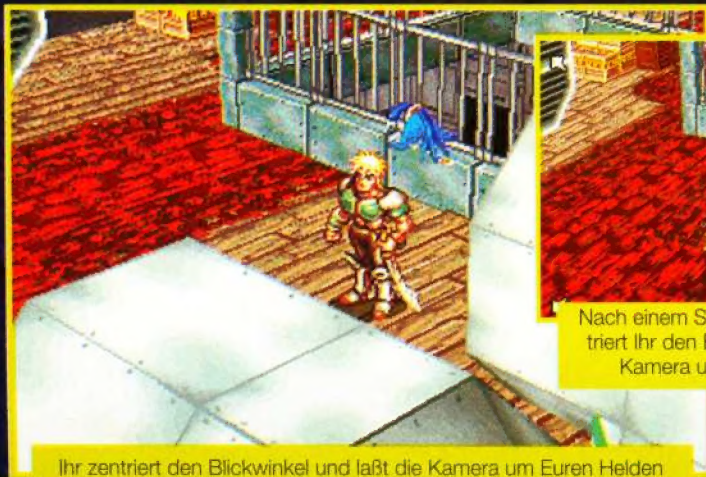
56 Wipe-Out



72 World Soccer

LANDSTALKER 3D

Vertrackte Gerüste und große Objekte verbergen Euer Sprite: Eine Kamerafahrt leistet Abhilfe.



Ihr zentriert den Blickwinkel und laßt die Kamera um Euren Helden schwenken: So stößt Ihr Eure Gegner in ihren Verstecken auf.



Nach einem Schwenk nach links zentriert Ihr den Blick neu und dreht die Kamera um ein neues Stativ.

Wie Vorfahr Niels (in der US-Version wurde er "Nigel" getauft) stößt der "Dark Saviour"-Held durch eine isometrische Kulisse, doch entgegen der Hintergrundoptik im Mega-Drive-Klassiker wird diesmal echte 3D-Grafik eingesetzt. Hintergründe, Plattformen sowie das komplette Inventar wurden aus Polygonen gezeichnet, die Texturen sind konsequent im Comic-Stil gehalten. Lediglich die schlacksigen Anime-Akteure wurden als Sprites abgelegt: Mit vier unterschiedlichen Ansichten passen sich die zweidimensionalen Figuren dem aktuellen Blickwinkel an, Steuerung und Angriffstechnik Eures Sprites wurden dem Vorgänger entliehen: Um auf dem Mobiliar herumzustolzieren, macht Euer Charakter einen Satz in die Luft. Ein flotter Schwertstreich mischt Monster auf oder aktiviert Mechanismen wie Hebel, Knöpfe und Falltüren. Wer sich in "Landstalker" über die zweideutigen Perspektiven von Hintergrundelementen und Plattformen beschwerte, genießt die verstellbare Kamera: Ihr zentriert den Blick auf Euer Helden-Sprite und schwenkt flüssig im Rund oder plazierte den Blickpunkt an einer anderen Stelle. Nach dem Wechsel studiert Ihr die Perspektive, anschließend schwenkt die Kamera auf Euren Akteur zurück.



Euer Held nach Kamera-Rotation: Die Planken vor der Figur sind nicht mehr versteckt, Euer Weg eindeutig.

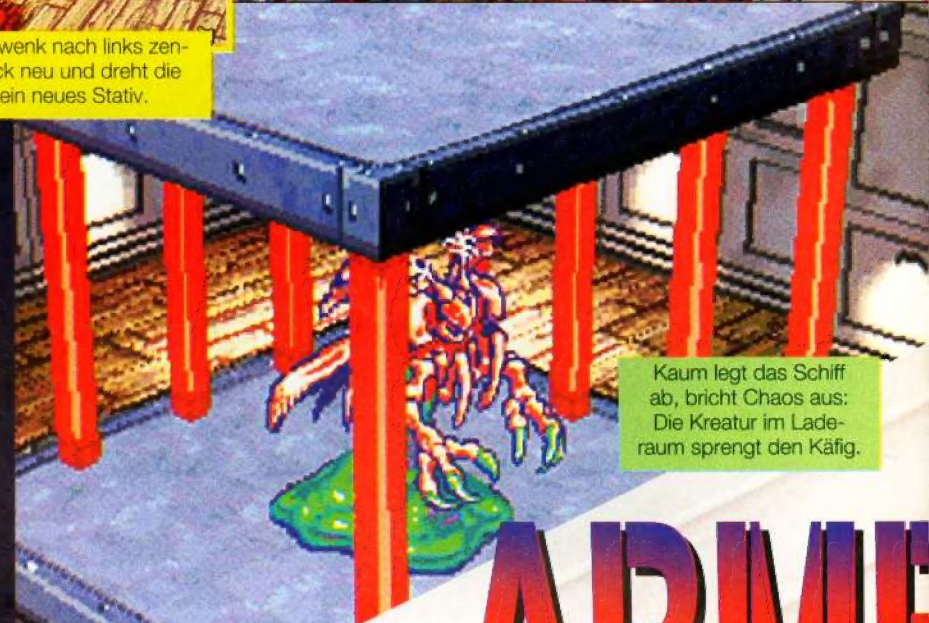
Der Mega-Drive-Klassiker "Landstalker" wird auf dem Saturn fortgesetzt: Wie Kollege Niels stiefelt der "Dark Saviour"-Held durch ein isometrisches Abenteuer, gezeichnete Hintergründe sind Polygon-Kulissen und Kameraschwenks gewichen.

Der Morgen graut. Eine Gruppe Abenteurer marschiert froher Dinge zum Hafen. Euer Held und seine Freunde ahnen nichts vom nahenden Übel: Der breitschultrige Kämpfe schlen-

dert sorglos über die Laufplanke und verabschiedet sich von den Gefährten. Die Übernahme eines riesigen Käfigs registriert unser Blondschopf nicht mehr: Bevor der monströse Dampfer ablegt, hievt ein Lastenkrane das Gefängnis einer bizarren Kreatur in den Laderaum. Der Passagier trollt sich währenddessen in die Kajüte, auf seiner Schulter einen wunderschönen Vogel mit himmelblauem Gefieder. Kaum hat sich der Held zur Ruhe gebettet, bricht unter Deck die Hölle los: Das Ding im Laderaum kriecht von einer Ecke des Käfigs zur anderen. Bevor die entgeisterte Mannschaft die Kreatur bändigen kann, bläht sich das Monster auf und verschmurgelt mit einer geistigen Attacke



Mit dem Schwert zertrümmert Euer Held die Boxen und hüpf über den Kistenverschlag auf die andere Seite.



Kaum legt das Schiff ab, bricht Chaos aus: Die Kreatur im Laderaum sprengt den Käfig.

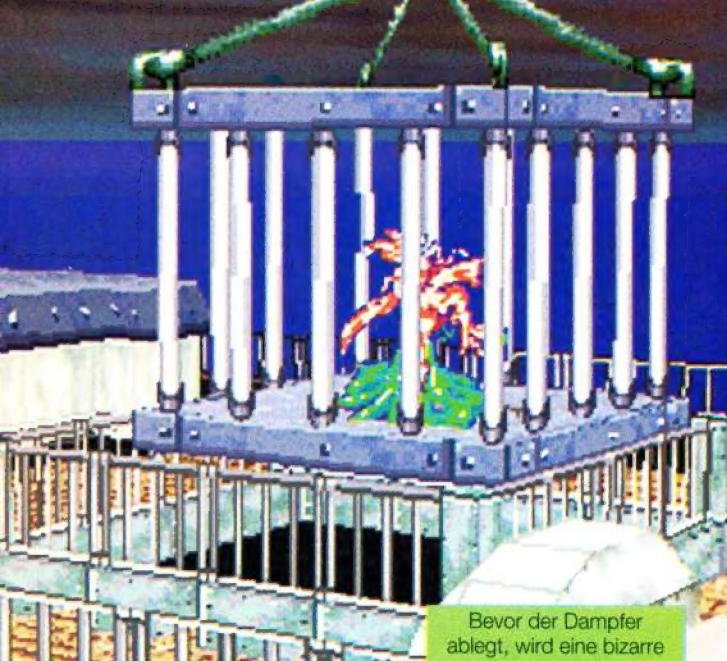
ARME

die Gitterstäbe. Der Käfig zerbricht wie ein Spielzeug, das Monstrum schnell in den nächsten Gang und entledigt sich binnen Sekunden der Wachen: In der diffusen Korridorbeleuchtung zeugen nur verzerrte Schatten und Todesschreie vom Schicksal der Matrosen.

Auf dem Mitteldeck angekommen, stellt der Dämon das komplette Schiff auf den Kopf: Wo die Bestie in Raserei verfällt, bersten Planken und Knochen, zahllose Breschen und aufgeschlitzte Leichen bieten ein Bild des Grauens. Binnen weniger Minuten geht der Kahn in Flammen auf, die morschen Planken brennen wie Zunder. Erst kurz vor dem



Oft sind schwebende Plattformen der einzige Fluchtweg aus der Feuerbrunst: Ihr springt auf und saust über Hindernisse hinweg.



Bevor der Dampfer ablegt, wird eine bizarre Kreatur in den Laderaum verfrachtet.



Auf den meisten Objekten kann Euer Held herumklattern: Wer nicht jeden möglichen Sprung auslötet, verpaßt Geheimnisse.



Der Weg aufs Oberdeck wird von Flammen versperrt. Ihr nehmt einen Umweg durch den Laderaum.



Der tote Maat ist zum ekelhaften Schleim-Zombie mutiert: Ihr fordert ihn zum Beat'em-Up-Duell heraus.

Gegner kontert mit wuchtigen Schlägen oder bombardiert Euren Charakter mit Zaubersprüchen. Wurde der erste Kämpfer ausgeknockt, folgt die nächste Runde: Beide Prügler steigen mit aufgeladener Energieleiste in den Ring. Ziel des Gemetzels: Wer seinem Gegner in zwei Runden die

Birne eindellt, hat gewonnen.



Wie in "Landstalker" werden die Monster mit Schwertschlägen malträtirt: Beim Ausholen achtet Ihr auf Euren Sicherheitsabstand.

E DER FINSTERNIS



Sogar aufwendiges Mobiliar wurde aus 3D-Objekten zusammengezimmert. Hier untersucht Ihr den Speisesaal.

zerschmetterte und verbrannte Körper. Der erste Maat stürmt in Eure Kammer und warnt vor dem Untergang. Nach kurzem Wortwechsel folgt Ihr dem Mann auf den Korridor. Als Ihr die nächste Biegung erreicht, liegt auch der Maat blutüberströmt auf dem Boden. Der Mann stirbt, Ihr werft einen gehetzten Blick in die Runde. Die Planken brechen, Türen und Treppen werden von züngelnden Flammen verschlungen. Jetzt seid Ihr auf Euch allein gestellt. *rb*



Ihr schichtet Kisten auf und hoppelt über eine provisorische Treppe auf erhöhte Spielflächen wie Kisten oder Brücken.

Untergang wird der Alarm ausgelöst: Auf allen Decks leuchten rote Lampen, die Sirenen stimmen einen unheimlichen Totengesang an. Leider kommt die Warnung zu spät, überall türmen sich

RÄTSELREIGEN

Wieder hat sich Climax auf knallharte Rätsel konzentriert. Monsterschlachten und Rucksackplanung erscheinen nebensächlich, wenn Ihr stundenlang über einem Schalter-Puzzle brütet, Euch hoffnungslos im Korridor-Gewirr verfranst oder über schwebende Kacheln hopst. Wie in "Landstalker" wird mit der Perspektive gespielt: Während

Niels noch unter ernsthaften Orientierungsschwierigkeiten litt, hält sich der "Dark Savior"-Spieler an seinen Schatten. Obwohl schwebende Plattformen und ähnliche Rätselemente keinen Schatten werfen, fällt die Orientierung dank übersichtlicher Kamerafahrten leichter als im Mega-Drive-Vorgänger: Wo im ersten Teil Gegenstände und Figuren unfair hinter Objekten wie Säulen oder Mauern versteckt wurden, hilft hier die verstellbare Kamera. "Landstalker"-Spieler verloren Ihr Sprite mehr als einmal aus den Augen, in "Dark Saviour" lotet Ihr die Richtung mit der Kamera aus und startet erst dann zum Blindmarsch. Während in den meisten Nippon-Adventures das Hauptaugenmerk auf Monsterschlachten liegt, wird in "Dark Saviour" die Geschicklichkeit groß geschrieben. Wer zum dreißigsten Mal von einer Plattform herunterpurzelt, weiß gute Reflexe zu schätzen.



Wie in "Landstalker" sind gefährliche Balance-Akte für den Helden Alltag: Ihr latscht über ein schmales Gerüst.



Die Schwebekacheln im Vordergrund verdecken Eure Figur: Eine Kamerafahrt rückt den Helden ins Rampelicht.

Mitsurugi (im Hintergrund kniend) ist der Allround-Charakter, mit dem jeder Prügelspiel-Neuling zurechtkommt.

Zu den aufwendigsten "Soul Edge"-Effekten gehören die Grashalme, die im Wind wehen.

Neben der Vordergrundgrafik haben auch die Backgrounds einen höllisch guten Eindruck bei uns hinterlassen.

POLYGON-HEKEREI

Die Lichteffekte wirken nicht mehr so künstlich wie bei den "Tekken"-Spielen.



Playstation-Fans dürfen sich in den nächsten Monaten auf einige Namco-Perlen freuen. Da die Hardware des Automatenboards System 22 eng mit der der Playstation verwandt ist, sollten Umsetzungen der aktuellen Arcade-Maschinen kein Problem sein. Wir rechnen mit der Off-Road-Simulation "Dirt Dash", dem Schießspiel "Time Crisis" sowie "Rave Racer".

om erbitterten Kampf der Automatenhersteller Namco und Sega profitiert vor allem der Spieler: Nachdem Sega die Prügelgemeinde und die gesamte Konkurrenz mit "Virtua Fighter 2" schockte, verschiffen die "Ridge Racer"-Erfinder seit einigen Wochen Hunderte von "Soul Edge"-Automaten nach Europa. Wir haben eine Platine geordert (im Handel für knapp 4000 Mark) und für Euch durchgespielt. Der unfreundliche Dämonenfürst "Soul Edge" hat einen Abstecher aus dem Jenseits auf die Erde gemacht und hält nun die Menschheit in Atem. Nur eine Clique wagemutige Knochenbrecher versucht, das personifizierte Böse zu bezwingen. Zu den acht Kämpfern gehören Rock, ein bärenstarker Baumfäller mit über-

Wer schnell genug auf den Feuerknopf haut, kann die Patt-Situation (rechts im Bild) für sich entscheiden.

das verummte Mädel Taki und Sophitia, eine Schwertkämpferin aus dem alten Rom. Allround-Held Mitsurugi bedient sich ebenfalls eines Schwertes, während der chinesische Martial-Arts-Spezialist Li Long mit Chakkos auf den Widersacher eindrischt. Ritter Siegfried, die holde Seung Mina und das hässliche Mensch-Monster Voldo ergänzen den Heldentrupp, der am Ende auf Soul Edge trifft. Vorher müssen sich die Helden natürlich untereinander verhauen: Neben zwei verschiedenen hohen Schlägen treten sie dem Gegner in die Eingeweide oder wehren dessen Angriff per

Volltreffer: Wo Mitsurugi mit seinem Schwert hinschlägt, muß der Unfallchirurg ran.

Block ab. Genau wie bei Takaras "Toshinden" ist es möglich, in die

dritte Dimension auszuweichen und um den Gegner herumzukeiseln. An Kombo-Attacken und Würfeln haben die Designer ebenfalls nicht gespart. Mit "Virtua Fighter 2" kann "Soul Edge" in diesem Punkt zwar nicht mithalten, es wirkt aber deutlich ausgereifter als "Tekken 2". Auch grafisch haben sich die Designer nochmal übertroffen: Angefangen bei den detailreichen Hintergründen bis hin zu den einmalig bewegten Polygon-Figuren, denen man ihre mathematische Herkunft noch weniger ansieht als bei den Sega-Konkurrenten. Wenn Euch der wackere Siegfried nach dem Gewinn eines Matches angrinst oder Li Long seine Muskeln spielen läßt, blickt Ihr auf äußerst detaillierte, farbenfrohe Texturen, die unter reichlich Lichteffekten glänzen. Übergänge zwischen den Polygonen sind keine zu

Mit Soul Edge ist nicht gut Kirschen essen: Wer einmal auf seinen scharfen Klängen landet, kommt so schnell nicht von ihm los.

Bevor Ihr auf Soul Edge selbst trifft, müßt Ihr dessen sterbliche Hülle Cervantes bezwingen.

YOU WIN

Endkampf auf Soul Edges' treibendem Floß. Im Hintergrund seht Ihr Piratenschiffe, die im Seegang schaukeln.

Volto mit den Scherenhänden: Genau wie Vorbild Freddy piekst Monster Volto seine Gegner mit spitzen Messern.

Weg mit Dir! Schwertschwinger Mitsurugi wird ganz schön sauer, wenn ihm einer der Kontrahenten zu nah kommt.

Um einen Angriff abzuwehren, müßt Ihr genau wie bei "Tekken" den Block-Button drücken.

In der Ruinenstadt (beachtet die Büste im Hintergrund) könnt Ihr durchs Spielfeld blicken

Mädels & Waffen: Wenn Ihr Euch schon mit Seung Mina anlegt, solltet Ihr wenigstens in Abwehrhaltung gehen.

Ultra-Closeup: Nach dem Matchgewinn seht Ihr Knock Out und Siegerpose von ganz nah.

sehen, lediglich die geringfügigen Flackereinlagen in der Wiederholungsfunktion nach dem Knock Out entlarven das Vektorengerüst der Spielfiguren. Um den grafisch superben Eindruck abzurunden gibt's Transparenz-Effekte en masse: Eure Schläge ziehen lange Lichtblitze hinter sich her, und einmal erkennt Ihr durch ein gläsernes Schachfeld hindurch, was sich unter der Arena verbirgt. Auch die Explosionen der Hiebe und Tritte in Gesicht und Magen-grube der Gegner haben nichts mehr mit den aufgesetzten Lichtblitzen der "Tekken"-Spiele zu tun.

"Soul Edge" verbindet harmonisch das Ambiente eines kompromißlosen Prügelspiels mit allerlei gespenstischen Elementen und überirdischen Phänomenen – ob nun eine im fahlen Mondlicht schimmernde Teufelsfratze durch den Hintergrund schwebt und Euch auslacht oder in der Dunkelheit Glühwürmchen um Euch herumflirren. Wem die acht anwählbaren Spielfiguren zu wenig sind, drückt

einfach auf das Block-Button – schon haben die Helden andere Frisuren oder stecken in neuen Rüstungen.

SOUL EDGE

Düstere Kulissen, waffenstarrende Kämpfer und ein mittelalterliches Ambiente: Namcos "Soul Edge" ist der neueste Gegenspieler zu Segas "Virtua Fighter"-Fraktion. Wie "Tekken 2" basiert er auf Playstation-Chips.

Inwieweit sich die Playstation-Version von "Soul Edge" vom Automaten unterscheiden wird, können wir noch nicht sagen. Sollten die Japaner tatsächlich eine 1:1-Umsetzung hinkriegen – wir gehen davon aus –, muß sich Sega mit "Virtua Fighter 3" für den Saturn mächtig ins Zeug legen! ak

INTERNATIONAL TRACK FIELD

Weg mit dem Kummerspeck, wahre Sportler wärmen schon mal das Joypad an: Konami bereitet das 32-Bit-Update der legendären Leichtathletik-Compilation „Hyper Sports“ vor.



ler rannte, weiter hüpfte oder höher sprang die Spielfigur. Natürlich kam bei den meisten Disziplinen noch eine Portion Timing dazu, um weltrekordreife Leistungen zu erzielen. „International Track & Field“, das zur Zeit für die Playstation entsteht, greift das alte Konzept auf und zeigt elf Wettbewerbe in modernem Polygon-Kleid. Bis zu vier Spieler messen sich gleichzeitig bzw. nacheinander in folgenden Disziplinen: Weitsprung, 100m-Lauf, 110m-Hürden, Hochsprung, Schwimmen, Dreisprung, Speerwerfen, Stabhochsprung, Hammerwurf, Diskus und

minimal lädiert sein. Daß „Track & Field“ mit Gutscheinen für ein Dutzend Extra-Joypads ausgeliefert wird, ist jedoch nur ein Gerücht...

Bei technisch anspruchsvollen Disziplinen wie Stabhochsprung oder Dreisprung reicht die pure Schnelligkeit und Muskelkraft nicht aus: Hier kommt es u.a. auf perfektes Timing des Absprungwinkels oder das Abpassen des genauen Zeitpunktes zum Umgreifen des Stabes an. All dies wird dank filigraner Polygon-Animation wunderschön auf dem Bildschirm reflektiert. Ihr könnt die Bewerbe aus verschiedenen Kamera-winkeln betrachten, seht Sieger und Verlierer in entsprechender Gemüts-Pose und wählt aus einer stattlichen Zahl von Athleten – irgendeine Ausrede für unbefriedigende Leistungen muß einem ja bleiben.

„International Track & Field“ ist für den Spätsommer angekündigt und wird zunächst für die Playstation erscheinen. Eine Umsetzung für den Saturn ist im Gespräch. Parallel wird das bereits erhältliche „Track Field“ für den Game Boy wiederveröffentlicht – wer den packenden Geschicklichkeitstest damals verpaßt hat, greift zu. Stattliche elf Disziplinen dürfen alleine oder via Link-Kabel celebriert werden. mg



Kugelstoßen. Nach wie vor gilt: Je rasanter Ihr auf den Feuerknopf hämmert, desto besser das Resultat. Dabei solltet Ihr nicht unbedingt das vergoldete Luxus-Pad verwenden, denn schon nach einem einzigen Wettkampftag im Freundeskreis könnte die Mechanik



Mit dem Activision-Zehnkampf „Decathlon“ illustrierte der damalige Star-Designer David Crane die Epoche der Joystick-Killer etc. Der VCS-2600-Superbit verkaufte sich nicht nur millionenfach, sondern verzeibsfachte auch die Nachfrage nach „feuerfesten“ Controllern. Außerdem inspirierte das Spiel Programmierer auf der ganzen Welt zu unzählbaren Nachfabrik: Die „Track & Field“-Reihe von Konami zählt zu den erfolgreichsten und langlebtesten Vertretern – in der Spielhalle als auch zu Hause.



Allein für die MSX-Computer wurden vier „Hyper Sports“-Module veröffentlicht.



Auch wenn Konami mit ihren 32-Bit-Sportspielen grafisch neue Wege geht und der alten Sprite-Tradition abgeschworen hat, erinnert man sich stolz an die Superseller vergangener Tage. Von David Crane's revolutionärem „Decathlon“ inspiriert, schickte Konami 1983 haus eigene Sportler auf die virtuelle Tartan-Bahn: „Hyper Olympic“ bzw. „Track & Field“ (anderer Name, gleiches Spiel) ließ den Bildschirm-Athleten sechs Sportarten hautnah miterleben. Anders als bei geruhsamen Simulationen zählte plötzlich Handarbeit: Je öfter man den Feuerknopf innerhalb eines Zeitlimits drücken konnte, desto schnell-

Mo-Fr 12-20 Uhr
Sa 12-18 Uhr

A.B. GAMES

Andreas Bender

Ankauf & Verkauf
von Videospielen
und Geräten

MEGA DRIVE

Adapter	us/jp/dt	39,95
Batman forever	dt	99,95
Clay Fighter	dt	99,95
Donald D. in M. M.	dt	109,95
FIFA '96	dt	99,95
ISS Deluxe	dt	119,95
Justice League	dt	99,95
König der Löwen	dt	99,95
Light Crusader	dt	119,95
Markos Magic Footb.	dt	79,95
Micro Machines '96	dt	99,95
NBA Jam T.E.	dt	99,95
NHL '96	dt	99,95
Paws of Fury	dt	79,95
Phantasy Star IV	dt	109,95
Rise of the Robots	dt	79,95
Shadowrun	us	89,95
Sonic vs. Knuckles	dt	99,95
Stargate	dt	79,95
True Lies	dt	99,95
Turtles	dt	59,95
Turtles Tournament	dt	59,95
Wolverine	dt	69,95
WWF Wrestl. Arcadedt		119,95

SUPER-NES DEUTSCH

Action Replay III	dt	89,95
Asterix und Obelix	dt	129,95
Batman Forever	dt	79,95
Captain Comando	dt	49,95
Demolition Man	dt	99,95
Donald in Maui M.	dt	129,95
Donkey Kong C. II	dt	124,95
Dschungelbuch	dt	99,95
Earthworm Jim II	dt	119,95
FIFA '96	dt	109,95
Final Fight 3	dt	119,95
Foreman for real	dt	119,95
Heberekes Popoitto	dt	89,95
Hulk	dt	49,95
Int.Supers.Soccer2	dt	129,95
Kirbys Ghost Trap	dt	99,95
Mechwarrior 3050	dt	109,95
Megaman X 3	dt	109,95
Mickey & Minnie	dt	109,95
Micromachines 2	dt	119,95
NBA Give'n'Go	dt	119,95
NBA Live '96	dt	109,95
NHL 96	dt	109,95
Pinocchio	dt	129,95
Pop'n Twinbee II	dt	89,95
Prehistorik Man	dt	109,95
Revolution X	dt	99,95
Sim City	dt	99,95
Star Trek: Next Gen.	dt	109,95
Super Bomberman II	dt	119,95
Super Mario Kart	dt	69,95
Super Mario W. II	dt	109,95
Tetris II	dt	109,95
Theme Park	dt	109,95
Tim in Tibet	dt	129,95
Toy Story	dt	129,95
Urban Strike	dt	109,95
Utopia	dt	99,95
Weapon Lord	dt	119,95
Wild Guns	dt	109,95
WWF W. Arcade	dt	119,95
Zelda III	dt	99,95

SUPER-NES IMPORT

Civilization	us	139,95
Front Mission II	jp	149,95
PTO II	us	139,95
Romance IV	us	159,95
Sim City 2000	us	139,95
War	us	149,95

SUPER NES ADVENTURE & ROLLENSPIELE

US-Adapter	dt/us/jp	39,95
Brain Lord	us	129,95
Breath of Fire II	dt	129,95
Chrono Trigger	us	149,95
Final Fantasy III	us	149,95
Illusion of Time	dt	109,95
Robotrek	us	139,95
Secret of Mana	dt	109,95
Secret of Mana II	jp	199,95
Secret of Everm.	dt	109,95
Secret of the stars	us	129,95
Shadowrun	dt	129,95
Super Mario RPG	jp	199,95

SUPER NES HINTBOOKS

Breath of Fire I	us	59,95
Chrono Trigger	us	49,95
DKC II Hintbook	dt	24,95
Final Fant. III P. Guide	us	49,95
Final Fant. III H.book	us	59,95

SONY HARDWARE

Sony+Demo CD	dt	499,-
Action Replay		99,95
Antennenkabel	dt	49,95
Arcade Joypad Fire	dt	44,95
Control Pad ASCII	dt	49,95
Control Pad TurboFire	dt	59,95
HyperJoyPad Fire	dt	59,95
Infrarot Joypads	dt	99,95
Joypad (SONY)	dt	59,95
Joypad Verlängerung	dt	24,95
Joystick ASCII	dt	109,95
Link Kabel	dt	59,95
Lenkrad	us	149,95
Memory Card	dt	49,95
Mouse	dt	59,95
MultiTap 4-Spieler	dt	69,95
NeGcon Contr.	dt	89,95
RGB-Kabel	dt	39,95

SONY SOFTWARE DEUTSCH

A-Train	dt	99,95
Actua Golf	dt	89,95
Adidas P.S. Soccer	dt	99,95
Aftershock	dt	89,95
Aftermath	dt	99,95
Agile Warrior	dt	89,95
Air Combat	dt	89,95
Alien Trilogy	dt	89,95
Alien Trilogy (unzens.Version-pal)	dt	79,95
Alien Virus	dt	89,95
Alone i.t. Dark II	dt	89,95
Assault Riggs	dt	89,95
Beyond the Beyond	dt	99,95
Casper	dt	99,95
Chaos Control	dt	89,95
Chessmaster 3D	dt	89,95
Chronicle. o.t. Sword	dt	99,95
Criticom	dt	99,95
Cyberia	dt	99,95
CyberSled	dt	89,95
CyberSpeed	dt	89,95
D	dt	89,95
Defoon 5	dt	89,95
Descent	dt	99,95
Destruction Derby	dt	94,95
Disc World (deutsch)	dt	89,95
Endorfun	dt	89,95
Extereme Sports	dt	89,95

F.Thomas Big Hurt	dt	99,95
FIFA Soccer '96	dt	99,95
FIA F1 Formula Onedt		99,95
Galaxy Fight	dt	99,95
Geom Cube Blockout	dt	89,95
Gex	dt	99,95
Goal Storm	dt	99,95
Harball	dt	89,95
Hebereke Popoitto	dt	89,95
Hi Octane	dt	89,95
Horned Owl	dt	99,95
Impossible Mission	dt	99,95
John Madden F.	dt	89,95
Johnny Bazookatone	dt	79,95
Jumping Flash	dt	89,95
Jupiter Strike	dt	89,95
Kileak the Blood	dt	89,95
Krazy Ivan	dt	89,95
Lemmings 3D	dt	89,95
Loaded	dt	89,95
Lone Soldier	dt	89,95
Lone Soldier (unzens.Version-pal)	dt	89,95
Magic Carpet	dt	99,95
Mickys Wild Adv.	dt	89,95
Motor Toon GP	dt	89,95
Museum Piece 1	dt	99,95
Myst	dt	99,95
NBA Jam T.E.	dt	95,95
NBA Live '96	dt	99,95
NBA Total '96	dt	89,95
NHL Face Off	dt	99,95
Need f. Speed	dt	99,95
NFL Quarter '96	dt	89,95
Nova Storm	dt	89,95
Off World Inter.	dt	99,95
Onside Soccer	dt	89,95
Panzer General	dt	89,95
Parodius deluxe	dt	89,95
PGA Tour Golf '96	dt	89,95
Philosoma	dt	89,95
Pinball	dt	99,95
Power Surf Tennis	dt	89,95
Primal Rage	dt	89,95
Psy. Detective	dt	99,95
Raiden Project	dt	89,95
Rapid Reload	dt	89,95
Rayman	dt	89,95
Raven Project	dt	89,95
Resident Evil (pal)	dt	99,95
Return Fire	dt	99,95
Revolution X	dt	89,95
Ridge Racer	dt	99,95
Ridge Racer II	dt	99,95
Rise o.t. Rob. II	dt	89,95
Road Rash	dt	89,95
Run Soccer	dt	89,95
ShellShock	dt	79,95
Shock Wave	dt	89,95
Silver Load	dt	99,95
Sim City 2000	dt	99,95
Slayer	dt	89,95
Space Hulk	dt	99,95
Starblade Alpha	dt	89,95
Street Racer	dt	89,95
S.fighter-The Movie	dt	99,95
Streethigh. Zero	dt	99,95
Striker '96	dt	89,95
Syndicate Wars	dt	99,95
Tekken	dt	89,95
The Hive	dt	89,95
Theme Park	dt	89,95
Thunderhawk II	dt	89,95
Time Commando	dt	99,95
Toshinden	dt	89,95
Toshinden II	dt	99,95
True Pinball	dt	89,95
Twisted Metal	dt	89,95
Vidgrid	dt	89,95

Viewpoint	dt	89,95
Virtual Snooker	dt	99,95
Warhammer	dt	89,95
Warhawk	dt	89,95
Waterworld	dt	99,95
Wetlands	dt	99,95
Wing Commander 3dt		99,95
WipEout	dt	99,95
World Cup Golf	dt	89,95
Worms	dt	89,95
WWF Arcade	dt	99,95
X-Com - UFO	dt	99,95
X-Men	dt	89,95
Zero Divide	dt	89,95

SONY SOFTWARE IMPORT

Resident Evil	us	139,95
Tekken II	jp	139,95

SATURN HARDWARE

Saturn+1 Pad	dt	499,-
Action Replay	dt	99,95
Adapter	us/dt/jp	59,95
6-Player-Adapter	jp	99,95
Antennenkabel	dt	59,95
Backup Memory	dt	99,95
Control Pad	dt	39,95
Control Pad Turbo	dt	29,95
Control Pad T. Fire	dt	39,95
InfraRot-Pads	dt	99,95
RGB-Kabel	dt	29,95
Lenkrad	dt	129,95
Maus	jp	89,95
Mission Stick	us	159,95
Photo-CD-System	dt	59,95
Video CD-Karte	dt	324,95

DER KNALLER
• SEGA
• SATURN dt
• Sony PSX
DM 499,-
je nur
(inkl. 1 Pad)

SATURN SOFTWARE DEUTSCH

Aftermath	dt	99,95
Allen Trilogy	dt	99,95
Blackfire	dt	99,95
Bug!	dt	99,95
Casper	dt	99,95
Clockwork Knight	dt	89,95
Congo	dt	109,95
Cyber Speedway	dt	99,95
Cyberia	dt	99,95
Descent	dt	109,95
Destruction Derby	dt	94,95
Digital Pinball	dt	99,95
Discworld	dt	89,95
Daytona USA	dt	79,95
F-1 Challenge	dt	99,95
FIFA Soccer '96	dt	89,95
Galactic Attack	dt	99,95
Galaxy Fight	dt	99,95
Hyper Blade	dt	99,95
Lemmings 3D	dt	89,95
Magic Carpet	dt	99,95
Myst	dt	99,95

Mystaria	dt	99,95
NBA Basketball	dt	99,95
NBA Jam T.E.	dt	99,95
NFL Quarter '96	dt	89,95
NHL All Star Hockey	dt	99,95
Panzer Dragoon	dt	79,95
Panzer General	dt	89,95
Parodius	dt	89,95
Peeble Beach Golf	dt	89,95
Primal Rage	dt	99,95
Rayman	dt	89,95
Revolution X	dt	89,95
Rise o.t. Robots II	dt	89,95
Road Rash	dt	99,95
Sega Rally	dt	99,95
Sega Tennis	dt	99,95
ShellShock	dt	99,95
Shinobi X	dt	89,95
Shockwave Assault	dt	99,95
Sim City 2000	dt	99,95
Slam'n'Jam	dt	99,95
Slayer	dt	99,95
Street Fighter Zero	dt	99,95
Street Fi. the Movie	dt	99,95
Street Racer	dt	89,95
The Duell	dt	99,95
The Horde	dt	99,95
The Man.o.t.h.Souls	dt	119,95
Theme Park	dt	89,95
Thunderhawk II	dt	99,95
Thunderhawk II (unzens.Version-pal)	dt	99,95
Toshinden	dt	99,95
Victory Boxing	dt	99,95
Victory Goal	dt	79,95
Virtua Cop+Gun	dt	149,95
Virtua Fighter 2	dt	99,95
Virtua Fighter Remix	dt	68,95
Virtua Golf	dt	99,95
Virt. Hang On	dt	99,95
Virt. Racing	dt	99,95
Virt. Snooker	dt	99,95
Virt. Soccer	dt	109,95
Wing Arms	dt	99,95
Wipe Out	dt	89,95
World Cup Golf	dt	99,95
World S. Baseball	dt	99,95
Worms	dt	89,95
X-Men	dt	99,95

SATURN SOFTWARE IMPORT

Castlevania	us	139,95
Darius Gaiden	jp	129,95
Dark Stalker	jp	139,95
Galaxy Fight	jp	119,95
Gradius Deluxe P.	jp	139,95
In the Hunt	jp	119,95
Legend of Eldean	jp	149,95
Legend of Thor	jp	149,95
Lode Runner	jp	119,95
King of Fighters '95	jp	139,95
Mr.Bones Adv.	us	139,95
Overkill	jp	149,95
Panzer Dragoon II	jp	139,95
Romance IV	us	139,95
Shining Wisdom	us	129,95
Street Fighter Zero	jp	119,95
The Man. o.t.h. Souls	us	89,95
Theme Park	us	99,95
Victory Goal '96	jp	129,95
Virtua Fighter	jp	39,95
Virtua Fighter 2	us	119,95
Virtua Fighter Remix	jp	39,95
Winning Post	jp	119,95
World Adv. Mil.Com.	jp	169,95
World Adv.Mil.Com.2	jp	119,95
World Cup Golf	us	119,95

World War II Sim. jp 159,95 NEO GEO CD HARD/SOFTWARE

Neo Geo CD	PAL	299,95*
Neo Geo CD	NTSC	299,95*
Fatal Fury III	us	69,95*
Galaxy Fight	us	89,95
King of Fighters '94	us	69,95*
King of Fighters '95	us	89,95
Pulstar	us	89,95
Street Hoop	us	89,95
Super Sidekicks II	us	69,95*
Super Sidekicks II	jp	59,95*
Super Sidekicks III	us	89,95
World Heroes Perfect	us	69,95*
World Heroes Perf.	us	89,95

3DO HARD/SOFTWARE

3DO	PAL	399,95*
3DO	NTSC	399,95*
Blade Force	us	79,95
Burning Soldier	us	59,95*
Demolition Man	us	49,95*
Dreagons Lair	us	29,95*
Gex	us	49,95*
Guardian War	us	59,95*
Hell	us	69,95*
Immercenary	us	49,95*
Iron Angel	us	59,95*
Jammit	us	59,95*
John Madd. Football	us	49,95*
Jurrasic Park	us	59,95*
Lemmings	us	59,95*
Monster Manor	us	59,95*
Night Trap	us	69,95*
Nova Storm	us	59,95*
Off World Interceptor	us	49,95*
Out of this World	us	49,95*
Pataank	us	39,95*
Pebble Beach Golf	us	49,95*
Real Pinball	us	49,95*
Return Fire	us	69,95*
Road Rash	us	69,95*
Seal of Pharaoh	us	59,95*
Sewer Shark	us	49,95*
Shock Wave	us	49,95*
S.wave.: Op. J.gate	dt	59,95*
Slayer	us	69,95*

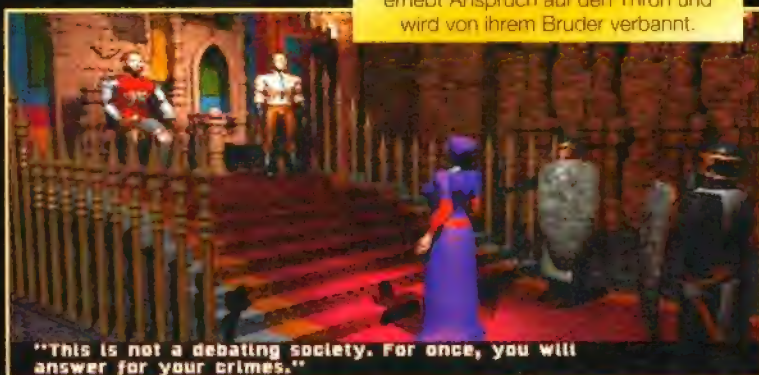
Streiter Chronik

Ritter gibt es viele im mittelalterlichen England, doch nur die besten und edelsten Streiter verdienen einen Platz an der legendären Tafelrunde von König Arthus. Als mächtigster Paladin des Königs erkennt Lancelot im jungen Gawain das Zeug zum Streiter für Recht und Ordnung und übernimmt kurzerhand die Ausbildung des Heißsporns. Gawain schlägt sich wacker und wird in die Tafelrunden aufgenommen. Zusammen mit den elf stärksten Rittern des Reichs verteidigt er die magische Trutzborg Camelot. Seine Feuerprobe erfährt Gawain, als Lancelot seinen Schützling mit einem heiklen Auftrag betraut: Ihr sollt in Camelots Mauern den Feen-Magier Merlin aufstöbern und eine Nachricht für die Schwester des Königs abholen. Auf der Suche nach dem legendären Magus erforscht Gawain in Camelot jeden Winkel. Der gerenderte Held wird in PC-Tradition mit einem Mauspfel gesteuert, Standort und Farbe des Pfeils bestimmen die aktuellen Aktionen. Ein brauner Pfeil

Während die meisten Charaktere am Arthus-üblichen Klischeebild orientiert sind, erfährt der Magier Merlin seine bislang ungewöhnlichste Auslegung: Der Mythos beschreibt Merlin als magisch begabtes Feenwesen mit übermenschlichen Kräften, die Psygnosis-Designer wollen das Klischeebild vom langbärtigen Zipfelmützen-Magier verdrängen und haben Merlin prompt als muskelprotzenden Heroen in Leder-Klamotten ausgelegt.

mit weißem Rand gibt einen möglichen Standortwechsel an: Ihr dirigiert den Zeiger zum gewünschten Ziel, nach einem Druck auf die Aktionstaste schreitet Euer Held hinterher. Beim Ausgang in eine neue Kulisse verwandelt sich der Pfeil in ein blaues Fuß-Symbol: Das Pro-

Wurde des Verrats überführt: Morgana erhebt Anspruch auf den Thron und wird von ihrem Bruder verbannt.



"This is not a debating society. For once, you will answer for your crimes."

Psygnosis setzt den Arthus-Mythos für die Playstation um. Als frischgebackener Tafelritter nimmt der junge Gawain in "Chronicles of the Sword" den Kampf gegen die Fee Morgana auf und rätselt sich durch Puzzle-gespickte Render-Szenarien.



Vor Morganas Gemach erwartet Euch ein Trugbild von König Arthus: Der falsche Monarch fordert die Nachricht für Morgana. Ihr verweigert den Befehl und sucht ein Gegenmittel.



Auf dem Schloßhof erreicht Ihr Merlins Turm, Schmiede, Stallungen, Kapelle und die Zugbrücke.



Links steht Ihr Merlins Turm. Das Hauptgebäude im Hintergrund beherbergt den Thronsaal und die Tafelrunde.



Der Stallbursche verrät, wo Ihr Met für Morganas Wächter auftreiben könnt, im Stall findet Ihr einen Löffel.

gramm lädt nach, wenige Sekunden später genießt Ihr den Raum aus einem neuen Blickwinkel oder habt den Schauplatz gewechselt. Färbt sich der Mauspfel rot, könnt Ihr Objekte benutzen, Personen ansprechen und Gegenstände im Rucksack verstauen. Euer Wunderbeutel faßt

unbegrenzten Nachschub: Mit zwei Pfeilsymbolen scrollt Ihr durch das Inventar, nach dem Klick auf ein Auge wird eine animierte Render-Ansicht des gewünschten Gegenstands eingeblendet. Wer ein Objekt benutzen will, klickt auf das Bild und zieht ein Mini-Symbol des Gegenstands auf Personen, Hinter-



Die zornige Morgana will Arthurs Entscheidung nicht akzeptieren und teleportiert sich in Ihr Versteck in Lyonesse.

"I AM A QUEEN! YOU WILL ADDRESS ME AS ONE!"



Nach einem anstrengenden Marsch durch den düsteren Forst vor Camelot landet Gwain auf einer Wald-Lichtung: Wer wohl in der lauschigen Blockhütte hausen mag?



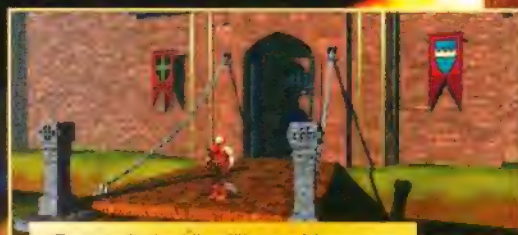
Beim Schmied erstellt ihr einen unfertigen Helm ohne Sehschlitz: Die Stahlkappe schützt vor Morganas Illusion.



Die Quelle im Forst vor Camelot wurde einst für die Königin begradigt, jetzt ist der Geister-Weiher verwahrlost.

grundelemente oder anderes Rucksack-Inventar. Während Eure Umgebung nur selten auf derartige Aktionen reagiert, äußern sich Camelots Bewohner umso eifriger zu Euren Bemühungen: Euer Gesprächspartner meldet sich mit Digi-Sprache und Untertiteln zu Wort, eine Liste mit Antworten und Fragen erlaubt Gawain ausführliche Dialoge. Ihr erfahrt den Weg zum nächsten Zielort, werdet mit einem Gegenstand beschenkt oder nützlichen Tips versorgt. Findet sich Gawain erstmal mit Euren Anweisungen zurecht, ist kein Schlupfwinkel vor den Blicken des neugierigen Junkers mehr sicher: Ihr untersucht jedes Hintergrundelement, erforscht die entlegensten Winkel der Burg nach möglichen Lösungshilfen und fragt sogar dem Wächter von nebenan Löcher in den Harnisch. Schon bald entdeckt Gawain Kerze und Laterne, auf dem Hof vor dem Hauptflügel erspäht Euer Ritter Merlins geheimnisumwitterten Turm. Im Versteck des Feen-Wesens werdet Ihr Opfer eines Teleport-Zaubers: Jedesmal, wenn Gawain die Stufen zu Merlins Domizil erklimmt, wird er vor einem unheimlichen Wandteppich zurückteleportiert. Endlich im Turmgemach des muskelbepackten Zauberers angekommen, reicht Euch Arthus' Ratgeber einen Brief

für Morgana in die Hand: Bevor Ihr der Zauberin die Nachricht überbringen könnt, müßt Ihr die Leibwache der Hexe austricksen und eine teuflische Illusion umgehen. Nach erfolgreicher Mission wird die



Erst nach der Überführung Morganas darf Gawain den Burggraben überqueren und den Wald erkunden.

erboste Morgana des Verrats überführt und aus Camelot verbannt: Im letzten Augenblick entkommt die Zauberin in ihr Domizil in Lyonesse, wo sie mit ihrem Sohn Mordred teuflische Pläne gegen die Krone schmieden will. Dem treuen Gawain schlägt es indes auf die nächste Mission: Im Wald vor Camelot will Euer wackerer Tafelritter einen mystischen Brunnen und den Schlüssel zu Morganas Vernichtung finden.

Die Excalibur-Chroniken versprechen eine stilvolle Nacherzählung der mythischen Vorlage, außerdem beeindruckt der Titel als erstes komplett gerendertes Grafik-Adventure. Psygnosis hat die eingedeutschte Fassung des Titels für April ange-



Euer Abenteuer beginnt vor dem Thronsaal: Euer Lehrmeister Lancelot gibt Euch eine Nachricht für Morgana.

Der Excalibur-Mythos

Genau wie die Volks-Legende von Robin Hood ist der Mythos um das Zauberschwert Excalibur fester Bestandteil des englischen Sagen-Fundus. Das englische Frühmittelalter ist als Dark Age berüchtigt. Chaos regiert das zersplitterte Land. König Uther Pendragon hat keinen Thronfolger zurückgelassen, seinen einzigen Sprößling hat der Magier Merlin in die Obhut eines unbekannten Ritters gegeben. Erst als der junge Arthus auf einem Turnier das legendäre Schwert Excalibur – das Erbe der Pendragons – aus einem Amboß zieht, erkennt das englische Volk einen neuen Herrscher an. Der junge Arthus heiratet die Prinzessin Guinevere und erbaut das Schloß Camelot: Mit den zwölf mächtigsten Rittern des Landes – der legendären Tafelrunde gehörte auch der Grals-Finder Parzival an – und seinem magischen Schwert beschützt Arthus sein Land. Erst seine Halbschwester Morgana und der Verrat seines treuesten Gefährten Lancelot bringen den Monarchen zu Fall: Morgana verführt den ahnungslosen König in fremder Gestalt und gebärt ihm den wahn sinnigen Mordred. Der erhebt Anspruch auf sein Nachfolgerecht auf den englischen Thron und führt Krieg gegen den ihm verhassten Vater.

Die Legende um Camelot inspirierte etliche Filme, darunter der Fantasy-Erfolg "Excalibur", kürzlich auch die Romanze "First Knight" mit Richard Gere und Sean Connery. Bücherwürmer halten sich an Marion Zimmer Bradleys Fantasy-Schwarte "Die Nebel von Avalon" oder T.H. Whites hintergründiges "The Once and the Future King". Comic-Fans kennen Gawain und seine Mitstreiter aus Harold Fosters "Prinz Eisenherz": Der junge Eisenherz wird von Gawain an den Hof des Königs gebracht und kämpft sich zum mächtigsten Tafelritter hoch.



"This is for Morgana and Morgana only. Let me pass!"

Morganas Leibwächter ist eine gutmütige Seele und läßt sich mit einem Becher Honigmet überreden.

Läden
97070 Würzburg:
Juliuspromenade
11 & 68

Laden
94032 Passau:
Bahnhofstraße
28

THEO KRANZ VERSAND & LÄDEN



Toy Story (MD, SN)



Magic Carpet (PS, SA)



Inter. Superstar Soccer Del. (MD, SN)



Pinocchio (SN)



Kirby's Dream Course (SN)

SEGA SATURN

Jetzt zum Knallerpreis

Sega Saturn ohne Spiel

für sagenhafte 499,-

(dt. Version, 1 Jahr Garantie, inkl.
Scankabel, Controlpad, Batterie)

Sega Saturn

SEGA SATURN GRÜNDGERÄT	499,-
(dt. Version; 1 Jahr Garantie; inkl. Scankabel, Controlpad, Batterie)	
6 PLAYER ADAPTER	59,-
BACKUP MEMORY CARD (8MB)	109,-
MEMORY CARD	99,-
MPEG-KARTE	329,-
VIDEOFILME AUF ANFRAGE	
PHOTO CD-BETRIEBSSYSTEM	59,-
JOYPAD (SEGA)	44,-
LENKRAD	119,-
VIRTUA STICK	89,-
ACTION REPLAY SAT.	99,-
UNIVERSAL ADAPTER	44,-
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER	59,-
3-D LEMMINGS (MAI)	89,-
3-D PITFALL (APRIL)	89,-
AFTERMATH	99,-
ALIEN TRILOGY (JUNI)	99,-
BAKU BAKU ANIMAL	69,-
BLACKFIRE (APRIL)	99,-
BUG	99,-
CLOCKWORK KNIGHT II	99,-
CYBERIA (APRIL)	99,-
CYBER SPEEDWAY	89,-
D	89,-
D'S DINING TABLE	84,-
DAYTONA USA	109,-

DEADLY SKIES	99,-
DESCENT	99,-
DESTRUCTION DERBY	89,-
DIGITAL PINBALL	99,-
DISCWORLD	89,-
ENDORFUN	89,-
EURO 96 SOCCER (APRIL/MAI)	99,-
FRANK THOMAS BIG HURT	89,-
FIFA SOCCER 96	89,-
F1 CHALLENGE	109,-
GALACTIC ATTACK	89,-
GALAXY FIGHT	99,-
GEX	99,-
GOLDEN AXE DUEL	89,-
GUARDIAN HEROES	89,-
HANG ON GP	109,-
HEBEREKES POPOITO	89,-
HIGH OCTANE	99,-
HYPERBLADE (APRIL)	99,-
IMPACT RACING (APRIL)	89,-
JEWELS OF THE ORACLE (APRIL)	99,-
JONNY BAZOOKATONE	84,-
LEMMINGS 3D	89,-
MAGIC CARPET	89,-
MYST (KPL. DEUTSCH)	99,-
MYSTERY MANSION (DEUTSCH)	119,-
MYSTARIA - R. OF LORE	109,-
NBA ACTION BASKETBALL (APR)	99,-
NBA JAM TOURNAMENT ED.	69,-
NFL QUARTER. CLUB 96	89,-
NHL ALL STAR HOCKEY (SEGA)	94,-
PANZER DRAGON	99,-
PANZER DRAGON 2 (MAI)	99,-
PANZER GENERAL (JULI)	89,-
PARODIUS - DELUXE	79,-
PEBBLE BEACH GOLF	89,-
PRIMAL RAGE (APRIL)	89,-
PRO PINBALL THE WEB (APRIL)	89,-
RAYMAN	79,-
RAVEN PROJECT	89,-
RAW PURSUIT (MAI)	89,-

RETURN FIRE (MAI)	89,-
RETURN TO ZORK (APRIL)	99,-
REVOLUTION X	89,-
RISE 2: THE RES. (APRIL)	89,-
ROAD RASH (MAI)	99,-
ROBOTICA	99,-
ROCK'N'ROLL RACING 2	99,-
SEGA RALLY	89,-
SEGA TENNIS	99,-
SHELL SHOCK (APRIL)	104,-
SHINOBI X	99,-
SHOCKWAVE ASSAULT (MAI)	99,-
SIM CITY 2000 (DEUTSCH)	99,-
SLAM'N'JAM	99,-
SPACE HULK (MAI)	99,-
SPOT 3 (MAI)	89,-
SPYCRAFT (APRIL)	99,-
STREET FIGHTER ALPHA (ZERO)	99,-
STREET RACER	89,-
THE HORDE	109,-
THEME PARK	89,-
TITAN WARS (APRIL)	99,-
TOH SHIN DEN 5	99,-
THUNDERHAWK 2	104,-
TRUE PINBALL	99,-
VICTORY BOXING	94,-
VIRTUA COP MIT PISTOLE	139,-
VIRTUA FIGHTER REMIX	69,-
VIRTUA FIGHTER 2	99,-
VIRTUA RACING	99,-
VALORA VALLEY GOLF	89,-
VR BASEBALL	99,-
WATERWORLD ACTION	94,-
WING ARMS	94,-
WIPE OUT	89,-
WORLD CUP GOLF PROF. ED.	99,-
WORLD SERIES BASEBALL	94,-
WORMS	94,-
WWF WRESTLEMANIA (JUNI)	99,-
XMEN (MAI)	99,-
ZORK NEMESIS	99,-

0931/



Wipeout (SA, PS)



Toshinden 2 (PS)



Street F

Playstation

SONY PLAYSTATION	549,-
ACTION REPLAY PRO	109,-
ANTENNENKABEL	49,-
LINK KABEL	49,-
MEMORY CARD	49,-
MOUSE	59,-
neGcon CONTROLLER	99,-
STEERING WHEEL (LENKRAD)	159,-
AD&D FORGOTTEN REALMS	99,-
ADIDAS POWER SOCCER (APR)	99,-
AGILE WARRIOR	89,-
AIR COMBAT	89,-
ALIEN TRILOGY	99,-
ASSAULT RIGS	89,-
BEYOND THE BEYOND (MAI)	99,-
CHAOS CONTROL	89,-
CHESSMASTER 3D	99,-
CRITCOM	89,-
CRONICLES OF SWORD (APR)	99,-
CYBERIA	99,-
CYBERSPEED	89,-
D	89,-
DESCENT	99,-
DESTRUCTION DERBY	94,-
DISCWORLD	89,-
ENDORFUN	89,-
EXTREME GAMES	89,-
EXTREME PINBALL	99,-
FIFA SOCCER 96	89,-
GALACTIC ATTACK	99,-
GALAXY FIGHT	99,-
GEX	99,-
HARDBALL 5	89,-
INTERNAT. CHAMPION SOCCER	99,-
JACK IS BACK - ALONE I.T.D. 2	109,-
JONNY BAZOOKATOONE	79,-
JUPITER STRIKE	84,-
KRAZY IVAN	89,-
LEMMINGS 3D	89,-
LONE SOLDIER	89,-
MAGIC CARPET	89,-
MICKEYS WILD ADV.	89,-
MUSEUM PIECE 1 (APRIL)	99,-
MYST (APRIL)	94,-
NBA IN THE ZONE	99,-
NBA JAM TOURN.	69,-
NBA LIVE 96 (APRIL)	99,-
NEED FOR SPEED	89,-
NHL FACE OFF (APRIL)	99,-
NOVASTORM	99,-
OFF WORLD INTERC. EXTR.	99,-
PANZER GENERAL	89,-
PARODIUS - DELUXE	89,-
PHILOSOMA	89,-
PO'ED	89,-
POWER SERVE TENNIS	84,-
PRIMAL RAGE	89,-
PSYCHIC DETECTIVE	99,-
RAIDEN PROJECT	89,-
RAVEN PROJECT (APRIL)	89,-
RAYMAN	89,-
RETURN FIRE (MAI)	89,-
REVOLUTION X	99,-
RIDGE RACER	94,-
RIDGE RACER REV. (APRIL)	99,-
RISE 2: THE RESURRECTION	89,-
ROAD RASH	89,-
ROCK'N ROLL RACING II	99,-
RUN SOCCER	89,-
SHELL SHOCK	99,-
SHOCKWAVE ASSAULT	89,-

SLAYER (MAI)	89,-
SPOT GOES TO HOLLYW.	99,-
STARBLADE ALPHA	89,-
STREET FIGHTER ALPHA (ZERO)	99,-
STREETRACER	99,-
TEKKEN	99,-
TOSHINDEN	89,-
TOSHINDEN 2 (APRIL)	99,-
TOTAL ECLIPSE TURBO	94,-
TOTAL NBA 96	99,-
TRUE PINBALL	99,-
THUNDERHAWK 2	99,-
TWISTED METAL	89,-
VIEWPOINT	89,-
VIRTUAL SNOOKER	99,-
WARHAMMER Fant. B. (MAI)	89,-
WAR HAWK	89,-
WATERWORLD	99,-
WIPE OUT	99,-
WING COMMANDER 3	99,-
WORLD CUP GOLF	89,-
WWF WRESTLEMANIA ARCADE	99,-
WORMS	89,-
XCOM	89,-
X-MEN (MAI)	89,-

3DO

BLADEFORCES	59,-
NEED FOR SPEED	59,-
PANZER GENERAL	69,-
PO'ED	89,-
PHOENIX 3	84,-
WING COMMANDER 3	99,-
VIELE SPIELE SCHON AB	39,-

32X

MEGA DRIVE 32 X	189,-
FIFA SOCCER 96	109,-
NBA ACTION	109,-
SONIC THE MOVIE (APRIL)	109,-
VIRTUA FIGHTER	109,-

Mega Drive

MEGA DRIVE 2	169,-
MEGA DRIVE 2 TOY STORY SET	239,-
MEGA DRIVE 1 SET	
(Sonic 1 & 2 Pads)	149,-
!!Nur solange Vorrat reicht!!	
6-BUTTON CONTROLLER	39,-
ACTION REPLAY PRO 2	89,-
BUGS BUNNY	69,-
COMIX ZONE	79,-
DONALD DUCK MAUI	109,-
DSCHUNGELBUCH	69,-
EARTH WORM JIM II	114,-
ECCO 2	39,-
FIFA SOCCER 96	99,-
GARFIELD	109,-
INT. SUPER SOCCER DEL. (JUNI)	119,-
KICK OFF 3	49,-
LANDSTALKER	94,-
LIGHT CRUSADER (DT. TEXT)	109,-
MADDEN 96	99,-
MEGA MAN WILY WARS	39,-
NBA ACTION 95	29,-
NBA LIVE 96	109,-
NHL HOCKEY 96	109,-
PHANTASY STAR IV	109,-

POCAHONTAS	109,-
SCHLUMPF	99,-
SONIC & KNUCKLES	49,-
STORY OF THOR	119,-
STRIKER 2	109,-
THEME PARK	99,-
TINY TOONS ADVENTURES	29,-
TOE JAM & EARL 2	39,-
TOY STORY	99,-
VECTOR MAN	89,-
VR-TROOPERS	109,-
WWF WRESTLEMANIA ARC.	114,-
WORMS	109,-
X-PERTS	109,-

Super Nintendo

S.N. POWER STATION	189,-
ACTION REPLAY PRO 3	99,-
ASTERIX & OBELIX (DT. TEXTE)	129,-
ANIMANIACS	49,-
BREATH OF FIRE 2	129,-
CASPER	119,-
DONALD IN MAUI MALLARD	129,-
DONKEY K. COUNT. 2	129,-
DSCHUNGELBUCH	69,-
EARTH WORM JIM II	114,-
FIFA SOCCER 96	114,-
FINAL FIGHT 3	109,-
INT. S.S. SOCCER DELUXE	129,-
JUSTICE LEAGUE	59,-
KAWASAKI SUPERBIKES	109,-
KIRBY'S DREAM COURSE (APR)	89,-
KIRBY'S GHOST TRAP (APRIL)	89,-
KNIGHTS OF THE ROUND	49,-
LOST VIKINGS 2	109,-
MEGAMAN X 3	99,-
MECHWARRIOR 3050	114,-
NBA GIVE'N GO	119,-
NBA LIVE 96	114,-
NIGEL MANSSELL	49,-
NHL HOCKEY 96	114,-
PINOCCHIO (APRIL/MAI)	129,-
PAC MAN 2	99,-
PGA TOUR GOLF 96	119,-
PROBETECTOR	49,-
SECRET OF EVERMORE	109,-
SUPER BC KID	59,-
SUPER TURRICAN 2	69,-
STAR TREK DEEP SPACE NINE	114,-
TIM IN TIBET	129,-
URBAN STRIKE	79,-
TOY STORY (APRIL/MAI)	129,-
WWF WREST. ARCADE	114,-
WORMS	119,-
YOSHI'S ISLAND - SMW 2	109,-
X-MEN	59,-

Game Gear und Mega CD Spiele ab 9,-

Fragen Sie auch nach unseren Angeboten für Game Boy, Game Gear, Mega CD und Jaguar.

TOP-TITEL

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

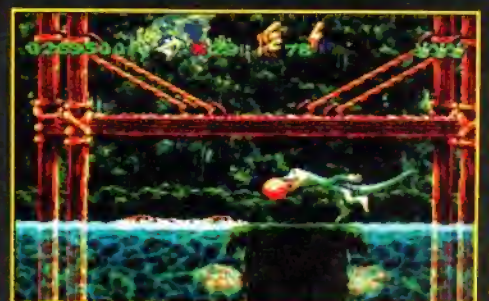
Unser besonderer Schnell-Service: Ihre bis 18.30 Uhr bestellte Ware verläßt noch am gleichen Tag unser Haus (bei Paketen bis 16.30 Uhr) und ist in der Regel schon am nächsten Morgen bei Ihnen. Bei Bestellung von drei Artikeln sogar portofrei. Sie können auch unser kostenloses Preislisten-Magazin mit frankiertem (3 DM), adressiertem Rückumschlag anfordern. Bei Bestellungen liegt dieses natürlich bei.



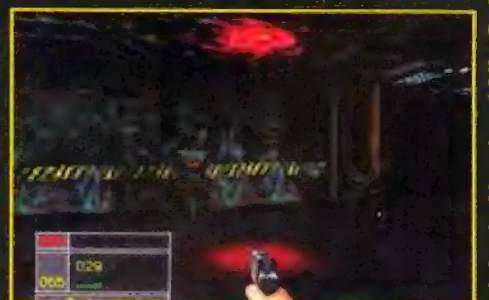
Wing Commander 3 (3DO,PS,SA)



Shellsack (PS)



Gex (SA,PS,3DO)



Alien Trilogy (PS, SA)



Need for Speed (PS, 3DO)



Ridge Racer Revolution (PS)

571601

ODER: 0931 / 57 16 06



Alpha (PS, SA)



Worms (SN,MD,SA,PS)



Sega Rally (Saturn)

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version

JÄGER IN DER 64-BIT-URZEIT

Acclaim zeigt Animationsstudien zu „Turok“, der Comic-Umsetzung für das Nintendo 64: Als Super-Jäger kämpft Ihr gegen Dinos und Mutanten.

Seit der Shoshinkai-Messe im November (MAN!AC 2/96) wurde es still um die Nintendo-64-Konsole und um Spiele für das Wundergerät. Jetzt bricht das Dream-Team-Mitglied Acclaim die Nachrichtensperre: Auf einem Video zum angekündigten 64-Bit-Spiel "Turok" zeigte der US-Hersteller Monster und Landschaften seiner Comic-Umsetzung. Auf den genauen Spielinhalt erlaubt das Band kaum Rückschlüsse, wohl aber auf die Art der Grafik-Animation und das Aussehen der wichtigsten Turok-Feinde. Wir bitten Euch, die schlechte Qualität unserer Bildschirmfotos zu entschuldigen: Das "Turok"-Demo wurde uns nicht auf Betacam-, sondern auf einem vielfach kopierten PAL-Tape geliefert. Im nächsten Heft gibt's dann gestochen scharfe Optiken.

Mit Hilfe der hauseigenen Advanced Technology Group (ATG) wird die amerikanische Comic-Serie "Turok" zu einem 3D-Actionspiel umgerendert. Ihr

jagt Eure Feinde durch eine gefährliche Urwelt, in der sich Saurier, Außerirdische und Mutanten tummeln. Über die Qualität der Farben und Texturen lässt sich streiten, wer die "Turok"-Szenen in Bewegung sieht, merkt jedoch schnell, wo die Stärken des Spiels (und der Nintendo-64-Hardware) liegen: Alle Wesen, egal ob menschlicher oder tierischer Natur, bewegen sich mit einem bisher nie gesehenen Realismus. Ihr beobachtet exaktes Muskelspiel, das Ausschlagen eines Monsterschweifs, das nervöse Zucken einer Schulterpartie – alles ruckfrei in 30 Bildern pro Sekunde.

Für die Animation des Helden und anderer menschlichen Wesen in "Turok" benutzt Acclaim sein Motion-Capture-System. Damit wurden Sprünge, Spurts, Arm- und Bein-



Schrecken der Urwälder: Diesem Muskel-Koloß merkt man seinen Polygon-Ursprung kaum noch an.



Die "Turok"-Bewegungsstudien zeigen die beste 3D-Animation, die MAN!AC bislang in einem Videospiel sah.



3D-Ritter: Auch menschliche Krieger wollen dem indianischen Superhelden an die Federn.



Rote Dinosaurier auf Beutesuche. Im "Turok"-Demo bewegen sich bis zu fünf Wesen gleichzeitig über den Bildschirm.

bewegungen akkurat abgetastet und in 3D-Modelle umgewandelt. Die Turnübungen des Helden sind von den

Bewegungen eines echten Menschen nicht zu unterscheiden.

Auch die Fauna des Spiels wirkt schon sehr vielversprechend. Inmitten von Palmen und feinblättrigem Gebüsch entdeckt Ihr verfallene Tempel mit Marmor-Ornamenten. Was sich hinter den Mauer verbirgt, verraten wir Euch demnächst. *wi*



Auf die Fauna sind die Acclaim-Grafiker besonders stolz. Selbst aus der Nähe wirken die 3D-Pflanzen fotorealistisch.



Motion Capture: Die herumtorenden 3D-Figuren zeigen bereits Turoks Bewegungsreichtum.



In der Welt des amerikanischen Comic-Helden "Turok" treffen Vergangenheit und Zukunft aufeinander: Dinosaurier sind die gefährlichsten Feinde des Jägers.



Ein gutes Dutzend Monster hat Acclaim bereits modelliert und gerendert.



Durch ihre zahlreichen beweglichen Gliedmaßen ist die Gottesanbeterin aufwendiger als andere Videospiel-Gegner.

Versand: **Tel. 0 85/** **Fax 0 85/**



Im Menü wählt Ihr einen Elementar-Zweig, die Zaubersprüche werden mit Knopf-Kombinationen ausgelöst.

Abenteuer i



**Jenseits von Oasis ist die Hölle los:
Für die "Story of Thor"-Fortsetzung wurde
Ali auf den Saturn versetzt. Segas Prinz
erlebt wieder märchenhafte Abenteuer im
Orient und trumps mit Zeichentrick-Optik auf.**

Vor knapp einem Jahr sorgte der Mega-Drive-Vorgänger von Segas Action-Adventure für offene Münder: Statt pummigen Nippon-Sprites turnte ein orientalischer Prinz als zeichentrickreifes Riesen-Sprite durch die Märchenkulisse. Genau wie die Akteure wurden sämtliche Hintergrundelemente mit weichen Pastellfarben im Anime-Stil gehalten, darüber legten sich aufwendige Stereo-Soundeffekte – der Sega-Zocker wählte sich in einem hochkarätigen Zeichen-

trickabenteuer. Mittlerweile ist die 16Bit-Hardware ausgerangiert, nach dem Umzug auf den Saturn mußte sich Ali Hardware-bedingten Schönheitsveränderungen stellen: Die revolutionären Animationen des Vorgängers konnte man kaum noch verbessern, statt dessen konzentrierten sich die Grafiker auf eine systemgerechte Kolorierung und furiose

Spezialeffekte. Die eintönige Hintergrundfärbung des Vorgängers ist filigranen Abstufungen in verträumten Pastelltönen gewichen, sorgfältig koloriertes Mauer-



Wenn Ihr Links-Taster und Sprung-Button gleichzeitig drückt, setzt Prinz Ali zum Supersprung an.



Eine lauschige Oasensiedlung als Abenteuer-Basis: In der Hütte oben wohnt Euer Lehrmeister.



Vor den Toren Eurer Heimatstadt liegt eine blühende Oase, wenige Bildschirme später landet Ihr in der Wüste.



Eklige Krabbeltiere: Wenn Ihr die Spinnen von der Mauer schubst, liegen sie hilflos auf dem Rückenpanzer.

werk und Bäume in saftigem Grün verblüffen mit etlichen Details. Einzelheiten wie Steine oder Blätter werden nicht mit simpler Strichführung angedeutet, sondern bis auf auf das letzte Pixel ausgearbeitet und verleihen der Hintergrundoptik ein filigranes Disney-Flair. Saturn-Abenteurer frohlocken über die Erfüllung eines Traums: Endlich dürfen sie in einem Zeichentrickabenteuer herumstöbern, sogar Spezialeffekte wie Explosionen oder monströse Obermotze bewegen sich auf Kino-Niveau.

Spielerisch hält sich Euer Prinz an die Vorgaben der ersten Episode. Wieder beginnt Euer Abenteuer in einem orientalischen Dorf, wo Euer härtiger Lehrmeister Vermutungen über ein nahendes Übel anstellt und Euch den ersten



Eure Wasser-Nymphe mischt mit: Ihr wehrt Euch mit dem Dolch, Eure Fee friert die Rattenmenschen ein.



Wie im Vorgänger sind Dialoge eher nebensächlich. Euer Gegenüber erteilt gelegentlich Aufträge oder hilft mit nützlichen Tips aus, Monster-Prügel und Rätsel stehen im Vordergrund.

1001 Nacht



Der Feurelementar verbirgt sich in einer Palastruine: Portal und Eingangshalle werden von Schlangenstatuen gesäumt.



Die Textkästen verdecken nicht die Hintergrundoptik, sondern werden transparent eingeblendet.



Ali läuft die Treppe hoch, springt auf die Plattform und läßt sich zum Hebel tragen: Der öffnet die Tür weiter unten.



Anstrengend: Bevor Ali auf die Mauer springen kann, müßt Ihr einen Felsbrocken vor das Hindernis rollen.

Auftrag erteilt: Ali marschiert zum örtlichen Dungeon und sucht nach einer niedlichen Wasserfee. Wie in der Mega-Drive-Version verläßt sich Euer Held auf die Magie geisterhafter Begleiter. Befreundete Wesen wie die zierliche Wasser-Nymphe malträtieren Eure Gegner, heilen Wunden oder helfen beim Rätsel-Knacken. Wer seine wässrige Helferin beschwören will, marschiert zum nächsten Tümpel und schießt eine magische Entladung ins Wasser. Prompt flattert eine

blaue Fee auf Euren Helden zu und weicht nicht von seiner Seite, bis Alis Magiereserven verebbt sind und seine Konzentration nachläßt. Magische Wasserblasen oder der Heilzauber zehren an Alis geistiger Kraft. Zauber spricht Euer kleiner Helfer nur auf Kommando aus, in ihrer Freizeit flattert die kleine Fee aufgeregt neben Euch her oder deltt garstigen Monstern die Birne ein. Der Beistand im Kampf zehrt nicht an Alis Konzentration, die Gefechtsunterstützung bieten Eure Begleiter aus freien



Eindrucksvoller Stereo-Sound: Ihr nähert Euch von rechts, den tosenden Wasserfall hört Ihr aus der linken Box.

Stücken an.

Bis Ali sämtliche Geister im Repertoire hat und sich dem Ziel seiner Reise stellen kann, durchstöbert Euer Prinz Elementarheiligtümer in ganz Oasis. Wieder konzentrierte man sich beim Verlies-Design auf Monsterhorden und komplexe Gegner-Taktiken, zu den üblichen Schalterrätseln und vertracktem Plattform-Gehopse gesellen sich magische

Puzzles: Die Feuersbrunst vor dem Portal könnt Ihr nur mit einem Wasserzauber löschen, die Fackeln im großen Saal entzündet der Feurelementar. Sega plant für Ende Sommer eine Übersetzung des Adventures. Wer nicht warten will, hält sich ab April an den Nippon-Import, rb

Wie die 16-Bit-Variante wartet "Story of Thor" mit exzellenten Stereo-Effekten auf. Schleicht sich Alin von rechts an einen Wasserfall heran, rauschen die Fontänen aus Eurem linken Lautsprecher. Nähert sich Euer Held von links, schallen die Effekte aus der rechten Box. Entgegen den eher schüchtern abgemischten Soundeffekten der Abenteuer-Konkurrenz versetzt Euch die deutlichere Stereo-Instrumentierung direkt ins orientalische Märchen-Treiben.



Beat'em-Up-typische Specials: Nach einer 360-Grad-Umdrehung führt Prinz Ali einen Rundumschlag aus.



Kombo-Meister

Anstatt Ali wie die meisten Adventure-Helden auf simple Schläge zu beschränken, genießt der action-orientierte Sega-Prinz ein abwechslungsreiches Offensiv-Potential und Beat'em-Up-ähnliche Angriffstechniken. Im Nahkampf setzt Euer Held Kicks und Schlägen an, nach den ersten paar Attacken auf dasselbe Monster wird Ali zum Berserker und deckt die Kreatur mit harten Kombinationen ein. Auch Alis Kampftechniken wurden beim Prügel-Genre abgekupfert: Wenn nach mit einem Rundumschlag mehrere Gegner auf einmal treffen will, setzt mit dem Steuerkreuz zu einer 360-Grad-Drehung ein, unterschiedliche Button- und Steuerkreuzfolgen lassen Ali Saltos schlagen oder aus der Luft attackieren. Während Ihr zu Anfang noch mit einem banalen Dolch in den Kampf zieht, entdeckt Euer Held schnell einen fetten Kunchomer sowie Pfeil und Bogen: Viele Gegner könnt Ihr nur mit gezieltem Pfeilhagel besiegen.



Außer gemeinen Rattenmenschen überfallen Euch schwer gepanzerte Bombenwerfer mit Totenkopfhelm.

extreme

arcade im aufbruch

Als krasser Außenseiter mischt American Sammy im Spielhallen-Business mit. Und so wird's auch bleiben, denn ihre belanglose Zielkreuz-Action „Zombie Raid“ hat nichts Auffälliges zu bieten: Die Entwickler saßen sich



zwei Dutzend Horror-Filme an, zeichneten die übelsten Untoten-Visagen mit und montierten eine abgesägte Schrotflinte auf das Arcade-Kabinett: Irgendwas trifft Ihr immer - jetzt mit Blutgerant! Nur für Genre-Freaks.



Das aufblasbare Kampfgebiet für schießwütige Laser-Krieger

war die Begeisterung abgeflaut, in Deutschland hatten staatliche Stellen mit der „kriegslüsternden“ Freizeitbeschäftigung Probleme. Auf der ACME meldeten sich jedoch mehrere Anbieter von Laser-Jagden mit neuer Technik zurück. Am auffälligsten präsentierte die Firma „Lazer Runner“ ihre mobile Kampfarena. Innerhalb von einer Stunde ist sie aufgeblasen, die interne Struktur des über-



Im Land der unbegrenzten Möglichkeiten ist manches anders: Kinohits starten ein halbes Jahr früher, das neue Star-Trek-Raumschiff „Voyager“ hat bereits zwei Dutzend Schlachten hinter sich, und die Automaten-Branche zeigt die wahren Highlights des Jahres '96. Obwohl die deutsche IMA-Messe erst vor wenigen Wochen stattfand, konnten wir auf der ACME (American Coin Machine Exhibition) eine Menge spektakulärer Neuheiten inspizieren. Die Könige der Arcades dominierten auch diese Messe: Sega, Williams und Namco zeigen der Konkurrenz, wo's langgeht. Die Zeiten kleinerer Automaten-Entwickler sind endgültig vorbei. Mal schnell ein Spiel mit simpler Hardware programmieren – das interessiert nicht mehr. Bestenfalls die wiedererstarkten Konami-Ingenieure können beim Rüstungswettlauf zwischen Sega und Namco mithalten, Williams setzt auf Fortsetzungen ihrer Kult-Titel und betritt erstmals die Polygon-Arena. mg

acclaim

Volle Fahrt Richtung Expansion: Nachdem sich Acclaim mit Entwicklern, Comic-Verlagen und Lizenzen reichlich eingedeckt hat, erobern die agilen Amerikaner auch



Moderner Prügel-Scroller: Acclaim's „Batman Forever“-Automat wurde von Iguana entwickelt.

den Arcade-Markt. Dazu verleibten sie mit Lazer-Tron einen Anbieter von Jahrmarkt-typischen Spielhallen-Geräten (Punching Ball, mechanische Reaktionstests) dem Firmen-Imperium ein und stellten zwei Eigenproduktionen vor. Mit „NBA Jam Extreme“ geht das erfolgreiche Action-Basketball in die dritte Runde – und in die dritte Dimension. Erstmals basieren Court und Spieler auf Polygonen, der Platz rotiert und zoomt fleißig. Allerdings entpuppte sich die Fortsetzung beim Antesten als Enttäuschung: Vor allem technisch hält die Entwicklung von Sculptured Software weiten Abstand zur profilierten Konkurrenz: Die Animationen wirken ruckhaft, der Spielfluss lange nicht so flüssig wie bei den zweidimensiona-

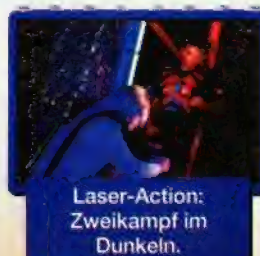


Die Acclaim-Tochter Lazertron mit ihrem Punch-Ball

es lebe der laser

Vor Jahren sorgte die Laser-Schlacht „Quazar“ im Londoner Trocadero-Vergnügungszentrum für Furore. Zwischenzeitlich

dachten Giganto-Schlauchbootes kann mittels verlegbarer Abtrennung, Hindernissen und Zielen kurzfristig geändert werden. Die Rüstungen der Mitspieler sind mit fluoreszierender Farbe bemalt, damit sie im Dunkeln schön leuchten. Insgesamt ist das Equipment nicht so klobig und fehleranfällig wie bei den ersten Laser-Abenteuern, das Spielziel blieb identisch: Zwei Teams jagen sich durch Laser-durchflutete Labyrinth – angetrieben von pulsierendem Techno-Sound. Allerdings sollten weibliche Cyber-Cops vorsorglich ihre hochhackigen Stöckelschuhe ablegen, sonst geht dem Kampfplatz schnell die Luft aus. Wir rechnen übrigens nicht damit, daß sich diese portable Laser-Action auch nach Deutschland wagt.



Laser-Action: Zweikampf im Dunkeln.

len Vor-

bildern. Dem

gegenüber stehen 30

neue Dunk-Varianten und viele versteckte Gimmicks.

Iguana Software, die „NBA Jam“ damals für die Konsolen perfekt adaptierten, wurde überraschend auf das zweite Acclaim-Spiel angesetzt: „Batman Forever“ orientiert sich zwar nicht im Detail an den Heimversionen, kann aber die Verwandtschaft zum typischen Prügel-

Scroller nicht leugnen. Ein bis zwei Spieler kämpfen sich mit Hit-Combos, Spezialschlägen und Extra-Einsatz durch Gotham City. Grafisch sieht das ganz nett aus, läßt sich aber auf Playstation und Saturn mit wenigen Abstrichen reproduzieren. Beide Titel nutzen übrigens das Acclaim-eigene RAX-Soundsystem. Sprache und Musik wird trotz hoher Kompressions-Rate in CD-Qualität wie-

games

Kaum ist die IMA vorbei, rücken die Automaten-Anbieter ihre geheimen 96er-Hits ins Rampenlicht: MAN!AC pilgerte nach Florida, um die neuesten Arcade-Sensationen anzutesten.



Das neue "NBA Jam Extreme" basiert erstmalig auf Polygon-Grafik und bietet größere Spieler.

dergegeben. Leider konnten wir uns am Acclaim-Stand davon nicht überzeugen, da die anderweitige Soundkulisse so extrem war, daß man kaum sein eigenes Wort verstehen konnte.

Für 96 sind zwei weitere Arcade-Produktionen geplant, darunter die Adaption des kultigen Fantasy-Kartenspiels „Magic the Gathering“. Wahrscheinlich wird die Umsetzung spielerisch Richtung Prügel-Scroller tendieren.

capcom

Was lange währt, wird endlich gut? Nicht bei Capcom: Statt die ersehnten Polygon-"Street Fighter" zu präsentieren, geht die klassische Bitmap-Prügelei mit "Street Fighter Alpha 2" nunmehr in die neunte und hoffentlich letzte Runde. Mit 18 Spielfiguren ist das Alpha-Sequel zwar bestens gewappnet, langsam wird's aber höchste Zeit, das für Spätsommer avisierte Polygonspektakel "Street Fighter 3" aus dem Sack zu lassen. Neben den bekannten Charakteren des Vorgängers

kehren für "Alpha 2" alle klassischen Helden – von Dhalsim bis Zangief – aus der Frührente zurück. Außerdem dürft Ihr Euch auf das japanische Schulmädchen Sakura, den geheimnisvollen

Rolento und Gen, einen betrunkenen Karatemeister freuen. Im Gegensatz zum ersten Alpha-Automaten haben die Designer besonde-

res Augenmerk auf die Backgrounds gelegt: Mehr Farben, mehr Feinheiten und witzige Begegnungen mit Helden aus anderen Capcom-Spielen wie "X-Men" oder "Darkstalkers".

Apropos Fortsetzungen: Mit „Dungeons & Dragons: Shadow over Mystaria“ führt Capcom auch den Fantasy-inspirierten Prügel-Scroller auf Basis der Kult-Rollenspiele fort. Spielerisch solltet Ihr keine hochgradigen Überraschungen erwarten, 18 neue Levels und zwölf wählbare Charaktere garantieren Genre-Fans jedoch ordentlich Abwechslung. Auch der Einsatz verschiedener Fantasy-Elixiere und Zaubersprüche hebt „Shadow over Mystaria“ von der biedereren Durchschnittskost ab.

Die interessanteste Neuheit der Capcom-Entwickler wurde den Amerikanern leider vorenthalten: Mit „Star Gladiators“ wagt man endlich den Sprung in die 3D-Arena. Auch wenn das Polygon-Beat'em-Up noch nicht ganz fertig ist, zeigten sich japanische Testspieler von der 3D-Grafik angetan. Qualitativ befindet man sich etwa auf dem Niveau von „Tekken 2“. Mehr darüber in einer der nächsten Aus-



Capcoms "Dungeons & Dragons"-Fortsetzung gibt sich altbacken: Ein typischer Prügel-Scroller.



Noch ein "Street Fighter": "Alpha 2" erweckt die alte Kämpfer-Garde zum Leben.



Traditioneller Vertikal-Scroller von Capcom: "19xx".

gaben. In aller Bescheidenheit bereitet sich „Mega Man“ auf seinen ersten Arcade-Auftritt vor: In „The Power Battles“ kämpft der Bläuling gegen seinen algedienten Widersacher Dr. Wiley. Dieser nervt ihn jedoch nicht mit endlosen Plattform-Levels, sondern schickt gleich seine Endgegner zum Zweikampf. Klingt nach einem Duell-Prügelspiel in Anime-inspirierter 2D-Optik und einer Vielzahl von durchschlagenden Extrawaffen.

konami

Entgegen dem allgemeinen Trend hatte Konami ihr Pulver schon auf der IMA verschossen: Das 3D-Rennspiel „Midnight Run“ sowie das Basketball-Update „Run & Gun 2“ dominierten den Stand. Lediglich das aufwendige Jetski-Abenteuer „Wave Shark“ mit ausgeklügelter Hydraulik sorgte für Aufsehen. Nebenbei wurde bekannt, daß Konami defini-



Viermal "Midnight Run": Ob es davon eine Heimversion geben wird, steht noch nicht fest.



Konamis Action-Basketball "Run & Gun 2" kann man auch zu viert gleichzeitig spielen.



Hydraulik ist Trumpf: Das Jetski-Rennen "Wave Shark" führt Euch in gefährliche Gewässer.



Eiszeit: Im Vergleich zu "Sega Rally" erlebt Ihr in "Dirt Dash" mehr unterschiedliche Gelände-Arten.



Kurz vor dem Start schwenkt die Kamera um das Fahrzeug und zeigt die eindrucksvolle Kriegsbemalung.

Rüstungswettlauf

DIE AUTOMATEN-HARDWARE IM VERGLEICH

m2
Matsushita

Noch bevor der 3DO-Nachfolger zur Heimkonsole verarbeitet wird, soll die Automaten-Version entstehen. Als erste namhafte Firma hat sich Konami bereit erklärt, Arcade-Geräte auf M2-Basis zu entwickeln.

model 2
Sega

Direkter Konkurrent zu Namcos System 22 mit ähnlichen technischen Daten. Sowohl „Virtua Fighter 2“ und „Fighting Vipers“ als auch die Neuheiten „Gunblade New York“ und „Sky Target“ basieren auf dem 32-Bit-System.

model 3
Sega

Mit Abstand beste 3D-Hardware in der Spielhalle. Zeichnet eine Million Polygone pro Sekunde, kann bis zu 60 Millionen Pixel pro Sekunde rendern. Basiert auf der Power-PC-603e-CPU und unterstützt eine Auflösung von 496x384 bis zu 640x480 Pixel. Mit dieser Technik sollte es möglich sein, das Morphen des bösen Cops aus „Terminator 2“ nachzuahmen. Die Platine wurde von Sega in Zusammenarbeit mit dem Flugzeugbauer und Simulationsspezialisten Lockheed Martin entwickelt. Feierte in Orlando Premiere mit „Virtua Fighter 3“.

neo geo
SNK

Mittlerweile veraltetes Modul-System, dank preisweiser Technik in der Spielhalle dennoch erfolgreich. Technisch ohne 3D-Knowhow, identisch mit dem gleichnamigen Heimsystem. Zur Zeit entwickelt SNK einen Nachfolger mit entsprechender 3D-Kompetenz.

titan
Sega

So gut wie Saturn-kompatibles Low-End-System von Sega. „Virtua Fighter Remix“, „Funky Head Boxers“ und „Super Major League“ laufen damit in der Spielhalle.

super system 22
Namco

Namcos bestes Platinen-System. Wird momentan für „Ace Driver“ und „Victory Lap“ eingesetzt. Basiert auf der Motorola 68020-CPU (32-Bit), „Ridge Racer“ setzte die 3D-Power (240.000 Polygone pro Sekunde) erstmalig spektakulär in Szene.

system 11
Namco

Playstation-kompatible Platinen-Technik von Namco mit mehr Speicher als die Heimkonsole. Wird u.a. für „Tekken 2“ und „Soul Edge“ verwendet. Auch Konami setzt die Platine ein (u.a. für „Crypt Killer“).

namco

Mit einem Großaufgebot an Frühjahrs-Premieren startet Namco in das Jahr 1996: Bereits in der letzten MAN!AC haben wir den Rüstungswettlauf mit Sega beschrieben („Dirt Dash“ vs „Sega Rally“, „Cyber Cycles“ vs „Manx TT“, „Time Crisis“ vs „Virtua Cop 1&2“), das Beat'em-Up-Highlight „Soul Edge“ würdigen wir mit einem doppelseitigen Bericht ab Seite 8. Der „Ace Driver“-Nachfolger „Victory Lap“ lockt die Formel-Piloten auf den Arcade-Asphalt, optisch wird der Look des Vorgängers



Einen ausführlichen Bericht über das Polygon-Beat'em-Up "Soul Edge" findet Ihr ab Seite 8.



"Victory Lap": Der Nachfolger von "Ace Driver" basiert auf derselben Hardware.



Duell-Drive: Selbstverständlich lassen sich mehrere "Dirt Dash"-Automaten koppeln.

beibehalten. Neu ist hingegen das „Championship Point“-Feature: Je nach Rennverlauf sammelt Ihr Bonuspunkte, die Ihr in den nächsten Rennen einsetzt. Ob dieses strategische Element fruchtet, läßt sich jetzt noch nicht sagen. Ganz sicher entzückt „Alpine Surfer“ die Wintersport-Freaks: Während beim Vorläufer „Alpine Racing“ ein Paar Skier die Körperbewegungen in analoge Steuer-Kommandos übersetzte, nehmt Ihr diesmal auf einem Snowboard Platz. Zwei neue Kurse stehen bereit, außerdem darf erstmals gesprungen werden. Dazu bieten sich zwei Spielmodi an, „Free Run“ (ohne nachzudenken drauf los) und „Gate Trial“ (eine Art Slalom). Für eine Playstation-Umsetzung eignen sich die beiden „Alpine“-Titel jedoch nicht, da ohne die aufwendige Steuer-Hydraulik ein relativ simples Schneerennen übrigbleibt.

Die restlichen Neuheiten gab's leider auf der ACME nicht zu sehen, weder die „Classic Collection 2“ (nicht identisch mit den „Namco Museum“-Editionen für die Playstation) noch „Xevious 3“ (Hat jemand den zweiten Teil gese-



Hier schaut der neue "Virtua Fighter"-Charakter noch ganz zuversichtlich. Doch schon bald...

...findet er sich in höchst unangenehmer Lage wieder. Ob das wohl der lädierte Rücken aushält?

hen?) erschienen Namco interessant genug, um sie in den USA zu präsentieren. Dafür hat Namco die amerikanische Edison-Arcade-Kette mit knapp 80 Spielhallen gekauft und festigte seine Position als mit Abstand größter Spielhallen-Betreiber in den USA.

sega

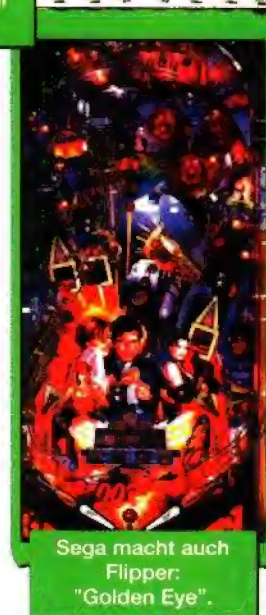
Wer die Messe-Sensation beäugen wollte, war am Sega-Stand goldrichtig: Auf einer Großbildleinwand wurden erste Demos von „Virtua Fighter 3“ gezeigt, die einem schlichtweg den Atem raubten. Zu sehen waren Intro- und Kampf-Animationen der frischgebackenen Fighterin Aoi: Die elegante Dame ist in einen Kimono mit weiten Ärmeln gehüllt und bewegt sich traumhaft fließend über den Bildschirm. Unbeschreiblich, wie das seidene Gewand die Gliedmaßen umschmeichelt, die Augen bewegen sich und können sogar Stimmungen des Charakters widerspiegeln. Die Qualität der 3D-Animation ist mit keinem bislang gezeigten Spiel zu vergleichen – die Model-3-Hardware erzeugt bis zu eine Million Polygone pro Sekunde, übertrifft die Konkurrenz also um das Dreifache. Damit läutet Sega eine neue Automaten-Generation ein, die auf Saturn und Playstation unmöglich in authentischer

Qualität zu adaptieren ist. Unter der Hand war zu erfahren, daß auf Basis der Model-3-Hardware 1997 eine „Daytona“-Fortsetzung erscheint.

Alle anderen Neuheiten bedienten sich der bewährten Model-2-Technologie. Neben den bekannten „Indy 500“ und „Manx TT“ (Auto & Motorrad-Raserei) spielten wir „Gunblade New York“ probe: Die Zielkreuz-Action versetzt Euch an Bord

eines futuristischen Helikopters, der über Big Apple seine Runden dreht. NY wurde von Androiden übernommen und muß sich der „Operation Apple Storm“ unterziehen, die Ihr als Elite-Soldat und zielsicherer Schütze anführt. Die Gegner sind diesmal nicht ganz so doof wie in ähnlichen Titeln, sondern reagieren individuell auf bestimmte Kampfsituationen: Sie können Euren Schüssen ausweichen. Wer sich dennoch ein bißchen mehr Interaktion wünscht, nimmt im Pilo-

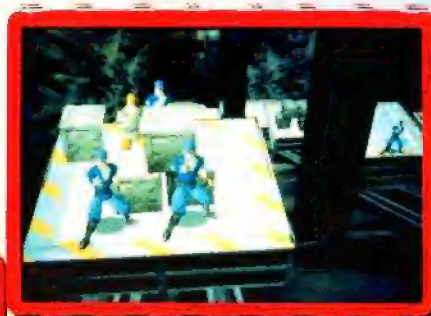
tensitz von „Sky Target“ Platz, einem 3D-Luftkampf im Sinn von „Afterburner“. Ihr wählt aus vier Flugzeugen, die mit unbegrenz-



Sega macht auch Flipper: "Golden Eye".



"Gunblade": Zielkreuz-Action über den Dächern von New York.



"Time Crisis" nimmt "Virtua Cop" aufs Korn und führt mit dem Fußpedal ein neues Spielelement ein.



Auf der ACME wurde exklusiv der neue "Sonic"-Automat...



...vorgestellt. Das 3D-Beat'em-Up "Sonic Fighters" kam prima an und war stets dicht umlagert.



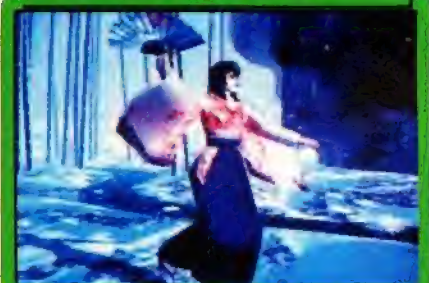
"Terminator 2" läßt grüßen:
Der metallische Fighter hat
extrem bewegliche
Gliedermaßen.



Schaut her, so stark bin ich:
Die traditionelle Pose eines
neuen Kämpfers.



Vorsicht, Neubau: Hoch über den
Wolken trainiert der blonde Bengel
seine Kampfkunst.



Die tänzelnde Dame Aoi aus dem
Demo erweist sich auch als
gute Kämpferin.

ter Munition ausgestattet sind und sich in sechs Missionen bewähren. Außerdem feierte Sonic eine Doppel-Premiere: Er startet als Coin-Up-Held und verdient sich erste Beat'em-Up-Sporen. „Sonic Fighters“ zeigt den stets gut

neu in der Spielhalle

Titel	Hersteller	Bemerkung	Heimversionen
19xx	Capcom	Explosions-gewaltiger Vertikal-Scroller im Sinn der Vorfahren: Acht Levels klassische Shoot'em-Up-Bonanza.	PS, SA
Alpine Surfer	Namco	Nachfolger von „Alpine Racer“ mit Snowboard statt Skiern & zwei neuen Kursen: Nicht minder witzig als das Original.	-
Batman Forever	Acclaim	Konventioneller Prügel-Scroller mit ansehnlicher Grafik und den üblichen Beat'em-Up-Moves. Von Iguana programmiert.	PS, SA
D&D: Shadow over Mystaria	Capcom	Linientreue Fortsetzung des Fantasy-Beat'em-Up. Mit Zaubersprüchen und D&D-Atmosphäre angereichert.	PS, SA
Decathlete	Sega	Mit Saturn-kompatibler Technik nicht ganz auf dem Stand der Dinge, spielerisch der Tradition von „Track & Field“ verpflichtet: Es lebe der Feuerknopf!	-
Dirt Dash	Namco	Ernstzunehmende „Sega Rally“-Konkurrenz mit überraschender Streckenführung und drei wählbaren Offroad-Fahrzeugen.	PS
Dunk Mania	Namco	Action-betontes Polygon-Basketball ohne technische Gimmicks: Kommt wahrscheinlich ziemlich schnell für die Playstation.	PS
Funky Head Boxers	Sega	Fun-Boxen mit „Big Head“-Kontrahenten: Ganz nett, aber technisch veraltet.	-
Gunblade New York	Sega	Ähnlich „Virtua Cop“, nur sitzt Ihr diesmal an Bord eines Helikopters. Gegner können nun individuell Euren Schüssen ausweichen.	SA
Indy 500	Sega	Formel-Fahrzeuge auf drei Polygon-Kursen: Technisch solide, bis zu acht Geräte sind vernetzbar.	SA
Magic the Gathering	Acclaim	Angeblich ein Prügel-Scroller rund um das Fantasy-Kartenspiel. War noch nicht zu sehen.	PS, SA
Manx TT	Sega	3D-Motorrad-Rennen: Könnte das Zeitfahren gegen Namcos „Cyber Cycles“ optisch und spielerisch gewinnen.	SA
Mega Man: The Power Battles	Capcom	Zwei-Spieler-Action mit dem rastlosen Helden: Diesmal kämpft Mega Man jedoch nur gegen Dr. Wileys Endgegner-Kreationen.	PS, SA
Midnight Run	Konami	Konami strikes back: 3D-Rennspiel mit drei Kursen, vier Autos & netter Hydraulik-Hardware.	PS, SA
Namco Classic Collection 2	Namco	Moderne Updates von Namco-Oldies: Leider haben wir noch keine Infos über die Spielauswahl.	-
NBA Hangtime	Williams	Offizieller „NBA Jam“-Nachfolger mit noch spektakulären Dunks und vielen pffrigen Neuerungen.	PS, SA
NBA Jam Extreme	Acclaim	Rotierende Arena, größere Spieler: Polygon-Basketball-Action auf technisch erschreckend niedrigem Niveau.	PS, SA
Open Ice	Williams	Die Eishockey-Version von „NBA Jam“: Rasantes Vier-Spieler-Hockey mit toller Action und NHL-Lizenz.	PS, SA
Run & Gun 2	Konami	„Two-on-Two“-Basketball voller Action und bewährter Konami-Spielbarkeit: Ausnahmsweise mal mit Sprite-Technik.	-
Sky Target	Sega	„Afterburner“-Action über den Wolken: Sechs Missionen Polygon-Pracht auf Model-2-Basis.	SA
Sonic Fighters	Sega	Comic-Beat'em-Up mit Sonic-Superstar: Große Spielfiguren, witzige Schläge & nicht allzu kompliziert.	SA
Soul Edge	Namco	Grafisch bombastisches 3D-Beat'em-Up der „Tekken“-Erfinder. Mehr dazu in unserem Bericht ab Seite 8.	PS
Star Gladiators	Capcom	3D-Premiere mit futuristischen Kämpfern: Technisch auf dem Stand von „Tekken 2“ und „Toshinden 2“.	PS, SA
Street Fighter alpha 2	Capcom	Berechenbare Fortsetzung mit acht neuen Kämpfern und allen 13 Original-„Street Fighter“-Charakteren.	PS, SA
Time Crisis	Namco	Spannende Zielkreuz-Action mit furioser Optik und „Geh in Deckung“-Feature via Fußpedal.	PS
Victory Lap	Namco	„Ace Driver“-Nachzieher mit flotter Grafik und strategischem „Championship Point“-Konzept: Bonuspunkte sammeln und gezielt einsetzen.	-
Virtua Fighter 3	Sega	Atemberaubendes 3D-Beat'em-Up auf Model-3-Hardware: Grafisch eine Klasse besser als die gesamte Konkurrenz.	SA
Virtua Fighter Kids	Sega	Der Klassiker mit „Big Head“-Kämpfern: Anfangs ganz spaßig, aber für Profis schnell durchschaubar.	SA
Virtua Fighter Remix	Sega	Update des Klassikers: Technisch & spielerisch chancenlos gegen die Nachfolger.	im Handel
Virtua On	Sega	Waffenstarrender Zweikampf in virtueller Kämpfarena	SA
War Gods	Williams	Erstes Polygon-Prügelspiel der Digi-Künstler: Brachiale Zweikämpfe in rotierender 3D-Arena.	PS, SA
Wave Shark	Konami	Jetski-Rennen mit flotter 3D-Grafik und aufwendiger Hydraulik. Ohne Hydraulik nur die Hälfte wert.	-
Xvious 3	Namco	3D-Shoot'em-Up aus einer „Schräg von oben“-Perspektive: Während des Spiels wird fleißig gemorphet.	PS
Zombie Raid	Sammy	Zielkreuz-Action auf dem Friedhof: MG-Gemetzel mit Untoten aus dem letzten Horror-Streifen. B-Movie-Qualität.	-

PS = Playstation, SA = Saturn. Sind die System-Kürzel kursiv gedruckt, vermuten wir eine entsprechende Umsetzung, die Hersteller hatten dies jedoch nicht bestätigt.

In der Tabelle seht Ihr alle Spiele, die wir vor Ort in Orlando gesehen haben. Außerdem sind einige Neuheiten dabei, die nicht in den USA, sondern nur auf der AOU-Show in Japan gezeigt wurden. Deshalb fehlen uns z.B. bei Namcos „Classic Collection 2“ noch einige Infos.

gelaunten Igel als spritzigen Cartoon-Fighter, der bekannte Widersacher in einer 3D-Arena herausfordert. Dank Model-2-Technik sieht das Ganze nicht nur bunt und farbenfroh aus, auch die Animationen machen Appetit auf Prügel-Kost im Sonic-Stil.

Nicht zu vergessen, daß Sega mittlerweile auch Flipper herstellt (u.a. „Golden Eye“) und auf Basis der Saturn-kompatiblen Arcade-Hardware Titan einige Titel recycelt: „Virtua Fighter Remix“, „Super Major League“ und „Funky Head Boxers“ sind nur der Vollständigkeit wegen erwähnt, keines der Spiele sollte in der Spielhalle für Aufsehen sorgen.



Auf den Spuren von „Afterburner“:
Mit „Sky Target“ belebt Sega ein-
drucksvoll den Luftverkehr.

snk

Es gibt sie noch, die Neo-Geo-Neuheiten. Allerdings war SNK von ihren eigenen Produkten so wenig überzeugt, daß die netten Japaner keinen Erscheinungstermin jenseits von Japan

War Gods



Klein und Groß vergnügen sich am brandneuen "War Gods"-Automaten von Williams/Midway.

Mit einem Blasrohr pustet der bemützte Schamane einen Giftpfeil Richtung Gegner. Der ist vor Schreck ganz starr.



Der große Manitou beschwört ein mächtiges Feuer-Special – dem Gegner wird ganz warm ums Herz.

nennen wollten. Neben dem Action-Spektakel "Metal Slag" war ein noch namenloses Puzzle-Spiel im "Tetris/Colums"-Stil zu sehen. Außerdem erwarten wir das Fantasy-Fußball "Futsal" und den Horizontal-Scroller "Briking". Das Highlight war jedoch „Art of Fighting 3“, das die restlichen Neuheiten grafisch und spielerisch in den Schatten boxte.

williams

Aus dem Firmenkonglomerat der ehemals unabhängigen Hersteller Williams, Bally und Midway wird ein Quartett: Time Warner hat sich von seiner erst kürzlich eingekauften Automaten-Abteilung Atari Games getrennt und die in letzter Zeit wenig erfolgreiche Company an Williams & Co verschreibt.

Doch auch ohne den Zugang hat das Trio einen guten Neuheiten-Ausstoß: Über „Open Ice“, die Eishockey-Version von „NBA Jam“, haben wir schon in der letzten Ausgabe berichtet. Neu ist der interne „NBA Jam“-Nachfolger „NBA Hangtime“, der es mit Acclaims „NBA Jam Extreme“ und Konamis „Run & Gun 2“ aufnehmen muß. Mehr über dieses Highlight erfährt Ihr in dem Interview mit Mark Turmell und seinen Entwickler-Kollegen auf dieser Seite.

Die eigentlich Überraschung war jedoch „War Gods“, ein 3D-Prügelspiel. Das Beat'em-Up ist erneut in eine mystische Geschichte eingebunden (Aliens lande-

ten vor Millionen Jahren auf der Erde, zehn Humanoide kamen in Kontakt und verwandelten sich zu Super-Kriegern), beschränkt sich aber spielerisch auf Bewährtes. Die 3D-Animationen sind fließend und lassen technisch genügend Spielraum für Fatalities, Multi-Hit-Combos und

viele Geheimschläge. Mit speziellen Haut-Texturen will man den typischen Polygon-Look verschleiern und den Fans ein bißchen Digi-Ambiente einreden. Mit Hilfe eines besonderen Knopfes könnt Ihr außerdem quer durch die runden, ovalen oder rechteckigen Kampf-Arenen laufen.

Die offiziell angekündigte „Robotron 2084“-Fortsetzung war auf der Messe leider nicht zu sehen. Sobald wir nähere Infos haben, berichten wir ausführlich über die Neuzeit-Version des Eugene-Jarvis-Klassikers.



Bucklige Haltung: Für den langen Kerl ist der Bildschirm etwas zu niedrig angebracht.

Vier Impressionen aus "NBA Hangtime" – inklusive dem neuartigen "Create"-Feature.



NBA HANGTIME

Wir berichten auszugsweise aus einem Online-Interview, das im Auf-

? Was unterscheidet „NBA Hangtime“ von „NBA Jam“?

NBA-Team: Das gibt's eine Menge zu erzählen. Zunächst haben wir die Größe des Platzes und der Spieler um 50 Prozent erhöht. Die Animationen sind noch fließender, die Spielzüge noch spektakulärer. Außerdem führen wir das „Create a Player“-Feature ein, bieten fünf Basketballer pro Team und tonnenweise versteckte Goodies – u.a. 50 geheime Spieler.

? Was verbirgt sich hinter „Create a Player“?

NBA-Team: Ihr könnt Eure Basketball-Cracks nach persönlichen Vorlieben formen. Für Siege gibt's Bonuspunkte, die man wiederum bestimmten Eigenschaften der Spieler zuordnet. Je erfolgreicher Ihr spielt, desto besser kann sich Euer Alter Ego auf dem Bildschirm in Szene setzen.

? Kann man den „erspielten“ Charakter von einem Automaten auf den anderen transferieren?

NBA-Team: Diesmal leider noch nicht. Aber wir planen, zukünftige Arcade-Maschinen mit einem Schlitz für Scheckkarten-ähnliche Speichermedien zu bestücken, auf denen Eure Ergebnisse gespeichert werden. Damit füttert Ihr jeden beliebigen Automaten mit Euren Charakteren.

Bedenkt aber, daß die aktuellen „NBA Hangtime“-Geräte 500 selbst erzeugte Spieler speichern. Somit habt Ihr zumindest auf Euren Lieblings-Automaten die gewünschte Speicher-Option.

? Verratet Ihr uns schon jetzt einen Geheimcode?

NBA-Team: Das wäre wohl etwas verfrüht, aber mit einem entsprechenden Code spielt Ihr beispielsweise auf dem Dach eines Wolkenkratzers.

? Man munkelt, daß ein Art Trivia-Quiz eingebaut wurde.

NBA-Team: Ja, genau. Am Ende eines Spiels werdet Ihr mit einer Trivia-Frage konfrontiert. Wer korrekt antwortet, erhöht seine Trivia-Punktzahl. Sollte jemand 100 Punkte erreichen, erscheint ein geheimes Paßwort, das Euch Zugriff auf einen besonderen Wettbewerb erlaubt, bei dem Ihr einen Original-Automaten, eine Reise zu einem NBA-Allstar-Spiel und andere Kostlichkeiten gewinnen könnt.

? Wer kommentiert das Spiel?

NBA-Team: Diesmal plaudert Neil Funk zum Geschehen, die offizielle Stimme der Chicago Bulls.

? Wie habt Ihr die Spieler digitalisiert? Mußten die alle in Eurem Büro antanzen?

NBA-Team: Schön wär's gewesen. Nein, wir haben die Bewegungen von Schauspielern aufgezeichnet und dann die Köpfe der NBA-Persönlichkeiten draufgesetzt.

? Sind Shaq, Michael Jordan oder Charles Barkley dabei?

NBA-Team: Nicht offiziell, aber mit der „Create a Player“-Funktion könnt Ihr jeden beliebigen Typen generieren.

? Habt Ihr Euch neue Dunking-Variationen überlegt?

NBA-Team: Klar. Diesmal sind endlich Alley-Oops möglich, auch Double Dunks könnt Ihr auf Wunsch ausführen.

? Was haltet Ihr denn von „NBA Jam Extreme“ im Vergleich zu „NBA Hangtime“?

NBA-Team: Das Acclaim-Spiel ist eine Katastrophe. „Extreme“ ist unglaublich langsam, während bei „Hangtime“ die Post abgeht. Außerdem haben die Acclaim-Jungs kaum neue Features eingebaut, wir fürchten uns nicht vor dieser Konkurrenz.

? Wann wird „NBA Hangtime“ für Konsolen umgesetzt?

NBA-Team: Wir planen die Heimversionen für den Herbst. Zu Hause könnt Ihr natürlich die Spieler auf Memory Card o.ä. speichern. Außerdem ergänzen wir die 32-Bit-Adaptionen mit speziellen Features.



TALK SHOW

name: **SVEN MEYER**

position: **firmen: PSYGNOSIS
GENERAL MANAGER**

Der frisch berufene General Manager von Psygnosis Deutschland arbeitet seit 1993 in der Entertainment-Industrie, ursprünglich in München für den Tonträger-Produzenten BMG Ariola Miller. Mit Bertelsmanns Einstieg in das CD-ROM- und Spiele-Geschäft, wechselte Sven Meyer von München nach Quickborn bei Hamburg, um unter Dr. Florin die "Interactive Entertainment"-Abteilung aufzubauen. Ende letzten Jahres beendete Sven Meyer seine Anstellung als Produkt Manager bei BMG. Nach einer zwei-monatigen Pause kehrt er nun als Psygnosis Deutschland-Statthalter zur "Interactive Crowd" (Meyer) zurück.

? Was hat Sie dazu veranlaßt vom deutschen Medien-Major Bertelsmann zu einer Abteilung des japanischen Medien-Majors Sony zu wechseln?

Meyer: Das richtige Angebot zur richtigen Zeit. In der damaligen Konstellation bei BMG konnte ich meine Vorstellungen, wie dieser Markt zu bearbeiten sei, in einigen wichtigen Punkten nicht umsetzen. Zu dieser Zeit kam das Angebot von Sony Psygnosis. Mit meinen jetzigen Vorgesetzten in Liverpool zeichneten sich schon während der ersten Gespräche Übereinstimmungen ab. Darüberhinaus war für mich nach drei Jahren Bertelsmann der Zeitpunkt erreicht, neue Erfahrungen in einem vollkommen anderen Konzern zu machen.

? Sie kamen vor drei Jahren in die Computer- und Videospielebranche. Sehen Sie die Software-Industrie heute anders?

Meyer: Auf jeden Fall. Drei Jahre sind in diesem Geschäft eine relativ lange Zeit, in der eine Menge Veränderungen stattgefunden haben. Es ist meine Aufgabe, diese zu erkennen und schließlich auch entsprechend zu handeln. Entscheidend bleibt aber, daß der Inhalt wichtiger ist als das Medium oder die Technologie. Wir verkaufen schließlich Spaß und Unterhaltung und keine trockene Utility-Sammlung.

? Kehren Sie als neuer Besen bei Psygnosis ein? Welche Veränderungen kommen auf Psygnosis und Partner zu?

Meyer: Viele. Sony Psygnosis steht an der Schwelle ein Major zu werden. Meine Aufgabe ist es Sony Psygnosis in Deutschland entsprechend aufzubauen und in die erste Liga zu führen.

? Haben PC- oder Playstation-Markt eine größere Bedeutung für Psygnosis? Welchen Markt schätzen Sie in Zukunft als wichtiger ein? Wie wird sich das Videospiele-Geschäft Ihrer Meinung nach entwickeln?

Meyer: Bei PC und Playstation handelt es sich um zwei unterschiedliche Märkte. Die Playstation ist als Next-Generation-Konsole für mich derzeit konkurrenzlos. Mittelfristig wird sich die Playstation als eine von zwei bis drei Konsolenformaten am Markt durchsetzen.

Deutschland ist in Europa das PC-Land schlechthin. Dies wird auch auf Jahre hin so bleiben. Folglich werden wir diesen wichtigen Formaten die entsprechende Aufmerksamkeit schenken.

? Verfolgt Sony bei der Wiederverwertung von Inhalten aus anderen Firmenbereichen (Film & Musik) eine ähnliche Strategie wie BMG?

Meyer: Das wäre mit Sicherheit wünschenswert, ist aber leider noch nicht der Fall.

? CDs sind in der Herstellung billiger als Module. Wird Psygnosis den Vorteil an den Endkunden weitergeben und die Preise senken?

Meyer: Die Preise fallen auch ohne unser Zutun. Wir werden aber bemüht sein, auch in unserer Preispolitik den Marktgegebenheiten – und somit dem Kundeninteresse – soweit wie möglich Rechnung zu tragen.

? Psygnosis hat seine wichtigsten Playstation-Spiele für das Konkurrenzsystem Sega Saturn umgesetzt. Öffnet der Sega-Deal weiteren Umsetzungen die Türen? Wird Psygnosis auch für das Nintendo 64 entwickeln?

Meyer: Auch als Sony-Tochter sind wir angehalten uns ständig neue Umsatzpotentiale zu erschließen. Wenn wir sehen, daß wir unsere Spiele auf weiteren relevanten Plattformen auswerten können und dies ökonomisch sinnvoll ist, werden wir das so umfassend wie möglich tun. In diesem Zusammenhang ist das Nintendo 64 auch ein Format, mit dem wir uns beschäftigen müssen.

? Bestimmt Psygnosis, welche Spiele für welches System entwickelt bzw. umgesetzt werden oder fällt die Entscheidung bei Sony in Japan?

Meyer: Bislang ist mir nicht bekannt, daß wir in dieser Frage irgendwelche Weisungen aus Japan erhalten hätten.



Denkmal: Den "Lemmings" hat Psygnosis viel zu verdanken. Nach "Lemmings 3D" wird ein Wuschelkopf-Jump'n Run erscheinen.

? Bisher gab es bei Psygnosis Frankfurt keinen General Manager. Warum stellt Psygnosis jetzt einen deutschen Geschäftsführer ein?

Meyer: Sony Psygnosis Deutschland wird in Zukunft seine Präsenz erheblich verstärken und damit neue Aufgaben übernehmen. Um dies vor Ort zu koordinieren bin ich hier.

? Haben Sie Einfluß auf die Produktpolitik von Psygnosis?

Meyer: Für Deutschland ja, in zunehmenden Maße.

? Können Sie sich vorstellen, daß Psygnosis-Spiele von deutschen Teams programmiert werden? Plant Psygnosis den Aufbau einer deutschen Entwicklungsabteilung?

In dieser Hinsicht bietet Deutschland noch unausgeschöpftes Potential. Erste Schritte dieses zu erschließen haben wir bereits getätigt. Eigene Entwicklungen in Deutschland ist eine mögliche Option, die wir in unsere Strategie miteinbeziehen.



Die angekündigten Psygnosis-Spiele "Die Insel des Dr. Moreau", "Stadt der verlorenen Kinder", "Tanka" und "Athamor" (Bild) verblüffen mit grandioser Grafik.

Tel.: 02 51 / 52 78 54 & 52 55 22
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr. 9.00-22.00 Uhr
Sa. 10.00-18.00 Uhr

Bernd Herfurth

Fax: 02 51 / 52 79 71

An / Verkauf von Gebrauchtspielen
Weselerstr. 54 • 48151 Münster

FREAK'S SHOP

WICHTIG * WICHTIG * WICHTIG
Wir haben keinen "Bock" mehr auf die laufenden Termin - Verschiebungen der Hersteller.
Alle WICHTIGE NEUHEITEN führen wir selbstverständlich, auch wenn Sie nicht in unsere Anzeige stehen !!!

MEGA DRIVE:

3 SPORT-GAMES PACK:
Super Monaco GP & Wimbledon Tennis & Ultimate Soccer 79,95
AAH! REAL MONSTERS 49,95
AERO THE ACROBAT 2 49,95
ALADDIN 59,95
ALIEN SOLDIER 69,95
ANIMANIACS 59,95

BIG HURT <F. Thomas> 49,95

BONKERS 49,95
BRIAN LARA'S CRICKET 79,95
CHINESE CHESS <j> 39,95
COMIX ZONE 79,95
Cutthroat Island 89,95
DAFFY DUCK in Hollywood 79,95
DAS DSCHUNGELBUCH 59,95
DEMOLITION MAN 69,95
DIE SCHLUMPF 69,95
Donald Duck in Maui Mallard 89,95
DR. ROBOTNIK 2 <A> 49,95
DRAGON BALL Z <jap> 49,95
DUNE 2 109,95

DYNAMITE HEADY 49,95
E.A. Hockey & John Madden 49,95
E.A. IMG Tennis Tour 49,95
EARTH WORM JIM 69,95
EARTHWORM JIM 2 89,95
ECCO THE DOLPHIN 2 49,95
EXO SQUAD 79,95
FEVER PITCH - M. Basler 59,95
FIFA SOCCER '95 49,95
FIFA SOCCER '96 89,95
FOREMAN FOR REAL 69,95
GARFIELD 79,95
JUSTICE LEAGUE 49,95
KAWASAKI SUPERBIKES 69,95
KING OF THE MONSTERS <j> 29,95
KÖNIG DER LÖWEN 79,95
LIGHT CRUSADER 119,95
LIGHT CRUSADER <A> 59,95
MARSHALLI 59,95
MICRO & 6 Games 59,95
MENAGER MACHINES '96 <A> 89,95
MS. PACMAN 49,95
N. Mansell INDY CAR 69,95
NBA Action Basketball '95 69,95

NBA JAM Tournament 49,95

NBA LIVE '95 49,95
NBA LIVE '96 89,95

NFL Quarterback '96 49,95

NHL HOCKEY '96 89,95
OUT RUNNERS <jap> 49,95
PETE SAMPRAS '96 89,95
PGA TOUR GOLF '96 89,95
PHANTOM 2040 49,95
POWER RANGERS 59,95
POWER RANGERS MOVIE 89,95
PREMIER MANAGER 89,95
PRIMAL RAGE 79,95

PROBOTECTOR 59,95

PSYCHO PINBALL <A> 59,95
RANGER X 49,95
REVOLUTION X 79,95
RISTAR 59,95
ROAD RUNNER 59,95
RUGBY WORLD CUP '95 49,95
SAILORMOON <jap> 39,95
SAMURAI SHODOWN 69,95
SD VALIS <jap> 29,95
SHADOWRUN <US> 59,95
SKELETON KREW 49,95
SOLEIL 109,95
SOLEIL <A> 79,95
Sonic 1 & 2 & Dr. Robotnik's 79,95
SONIC 2 49,95
SONIC 3 & Adapter <A> 79,95

SONIC & KNUCKLES 49,95

Sonic Spinball <A> 49,95
SPEEDY GONZALES 79,95
SPIDERMAN 2 Animated 59,95
SPIDERMAN Venom - Seper. 69,95
STORY OF THOR 119,95
STRIKER 69,95
SUBTERANIA 49,95
SUPER SKIDMARKS <A> 89,95

SUPER STREETFIGHTER 2

Inkl. ADAPTER <A> 89,95
THEME PARK 89,95
TOTAL FOOTBALL 89,95
TOUGHMAN CONTEST 49,95
VECTORMAN <A> 89,95

VIRTUA RACING

Inkl. ADAPTER 69,95
VR TROOPERS 79,95
W. GRETZKY ICEHOCKEY 49,95
WRESTLEMANIA ARCADE 89,95
YOGI BEAR 49,95
ZERO THE KAMIKAZE SQ. 49,95

GAME GEAR:

ASTERIX - Secret Mission 39,95
Asterix - Secret & T-Shirt 49,95
CHESSMASTER 29,95

...und viele andere !!!

MANGA:

verschiedene Filme ab 19,95
Große Auswahl vorhanden !!!

SONDERANGEBOTE !!!

MEGA DRIVE:

ADV. of MIGHTY MAX 29,95
AGASSI TENNIS 29,95
ARCH RIVALS 29,95
B.O.B. 29,95
Bloodshot / Battle Frenzy 39,95
BRUTAL - Paws of Fury 39,95
BUBBLE & SQUEAK 39,95
BUBSY THE BOBCAT 2 39,95
CASTLEVANIA 39,95
CLAYFIGHTER 39,95
CORPORATION 29,95
Cosmic Sp. & Fantastic D. 39,95
DAVIS CUP TENNIS 39,95
DR. ROBOTNIK 39,95
DRAGON 39,95
ETERNAL CHAMPIONS 29,95
FLINK 29,95
GENERATION LOST 39,95
Great World Search <A> 29,95
HARDBALL '94 39,95
HURRICANES 29,95
HYPERDUNK 29,95

J. Madden Football '94 19,95

J. MADDEN FOOTBALL '95 39,95
JURASSIC PARK 2 39,95
KICK OFF 3 39,95
MARKO'S MAGIC Football 29,95
MAXIMUM CARNAGE 39,95

MEGA MAN Willy Wars 39,95

MEGA SWIV 39,95
MEGA TURRICAN 39,95

MICKEY MANIA 39,95

MR. NUTZ 39,95

Mutant League Football 39,95
Mutant League Hockey 39,95

NHL Hockey '95 39,95

OTTIFANTS 29,95
PAGEMASTER 39,95

PITFALL 39,95

PRINCE OF PERSIA 39,95

PUGGSY 19,95

PUNISHER, THE RASENMAHERMANN 29,95
RISE OF THE ROBOTS 39,95
ROBOCOP Vs Terminator 39,95
ROCKET KNIGHT ADV. 39,95
SEAQUEST DSV 39,95
SHAQ FU 39,95
SLAM MASTERS 39,95
SPARKSTER 39,95
SYNDICATE 39,95
TANZANIA 2 39,95

Tiny Toons - Acme All Stars 39,95

TOE JAM & EARL 2 39,95
WARLOCK 39,95
WRESTLE WAR 29,95
ZOMBIES 39,95
ZOO 29,95

MEGA CD:

MEGA CD 2 & 1 Game 179,95

MEGA CD 2 & 8 Games 259,95

ADAPTER US / PAL 69,95
2 GAMES IN 1 49,95
5 GAMES IN 1 59,95
ANIMALS 29,95
BATMAN RETURNS 19,95

BATTLE FRENZY 19,95

BATTLECORPS 49,95
BC RACERS 29,95
BEAST 2 29,95
BLACKHOLE ASSAULT 29,95
CHUCK ROCK 1 & 2 je 29,95

CORPSE KILLER 29,95

DUNE 49,95
ECCO THE DOLPHIN 39,95
ESPN BASEBALL 29,95
ETERNAL CHAMPIONS 79,95
EYE OF THE BEHOLDER 59,95
FAHRENHEIT 69,95
FINAL FIGHT 29,95
FLINK 29,95
FORMULA 1 49,95
HOOK 29,95
JAGUAR XJ 220 29,95
JURASSIC PARK 49,95
KIDS ON SITE 19,95
MICKEYMANIA 49,95
MICROCOSM 39,95
MYSTERY MANSION 49,95

NHL '94 19,95

NIGHT TRAP 89,95
POWER RANGERS 69,95
POWERMONGER 20,95
PRINCE OF PERSIA 29,95
PUGGSY 29,95
SEWER SHARK 29,95
SHERLOCK HOLMES 1 & 2 je 29,95
SHINING FORCE 59,95
SILPHEED 29,95

SLAM CITY 19,95

SONIC 59,95
SOULSTAR 49,95
SPIDERMAN Vs Kingpin 29,95
STARBLADE 49,95

SURPREME WARRIOR 19,95

SURGICAL STRIKE 79,95
THUNDERHAWK 49,95
TOMCAT ALLEY 29,95
WOLFOCHILD 19,95
WONDERDOG 29,95
WORLD CUP USA '94 39,95

SATURN GAMES:

ASTAL <j> 49,95
ACTUA SOCCER 'deutsch' 89,95
BATTLE MONSTER <j> 39,95
BLUE SEED <j> 49,95
BREAK THRU <j> 99,95
BUG 89,95
CHAOS CONTROL <j> 89,95
CLOCKWORK KNIGHT 2 69,95
CYBER SPEEDWAY 79,95
D 79,95
DARKSTALKERS 2 <j> 99,95
DARIUS GAIDEN 79,95
DAYTONA U.S.A. 89,95
DIGITAL PINBALL 89,95

FIFA SOCCER '96 79,95

FIRE PRO GAIDEN <j> 89,95
Fist of the North Star <j> 119,95

FORMULA 1 89,95

GALACTIC ATTACK 79,95

GALAXY FIGHT <j> 99,95
GUARDIAN HEROES <j> 79,95
HANG ON GP '96 89,95
HI OCTANE 79,95
JOHNNY BAZOOKATONE 69,95
LAYER SECTION <j> 99,95
Magic Knight Ray Earth <j> 59,95

MYST 79,95

MYSTARIA 79,95

MYSTERY MANSION 109,95
NBA JAM TOURNAMENT 59,95
NHL ALL STAR HOCKEY 79,95
Off World Interceptor 79,95
PANZER DRAGON 79,95

Panzer Dragoon 2 <j> 109,95

PARODIUS 79,95
PEBBLE BEACH GOLF 79,95
QUANTUM GATE <j> 99,95
RACE DRIVEN <j> 59,95
RAYMAN 89,95
ROBOTICA 79,95

SEGA RALLY 89,95

SHELL SHOCK 3/96 89,95
SHINOBI X 79,95

SIM CITY 2000 79,95

STEAMGEAR MASH <j> 99,95
STREETFIGHTER - MOVIE 59,95
Streetfighter Zero <j> 109,95
THEME PARK 79,95

Thunderhawk 2 <A> uncut 79,95

Thunderstorm & Road Blaster 129,95
Twin Bee Deluxe Pack <j> 69,95
VICTORY BOXING 79,95
VICTORY GOAL 89,95
VF CG Portrait Lion <j> 49,95
VF CG Portrait Shun <j> 49,95

VIRTUA COP & GUN 139,95

VIRTUA FIGHTER 2 89,95
VIRTUA FIGHTER REMIX <j> 49,95
VIRTUAL HYULIDE 79,95
VIRTUA RACING 79,95
WING ARMS 89,95
WORLD CUP GOLF 69,95
WORLD SERIES BASEBALL 79,95
WORMS 79,95

SATURN HARDWARE:

SATURN 499,95

ADAPTER 39,95

Antennenkabel mit Bildfilter 54,95
ARCADE RACER 109,95
BACK UP MEMORY 89,95
JOYPAD 39,95
JOYPAD "Original" 49,95
JOYPAD-Verlängerung 19,95
PHOTO CD 39,95
RGB KABEL 29,95

SEGA 32 X:

32 X Erweiterung 179,95

32 X Erweiterung & WWF & NBA T.E. & "CD-Game" nach eigener Wahl 229,95

AFTERBURNER 59,95
CORPSE KILLER <CD> 29,95
FIFA SOCCER 89,95
GOLF MAGAZINE 79,95
KNUCKLES CHAOTIX 89,95
METAL HEAD 89,95
MOTHERBASE 79,95
NBA JAM T.E. 29,95
NFL Quarterback '96 29,95
NIGHT TRAP <CD> 29,95
SLAM CITY - S. Pippin <CD> 19,95
STAR WARS 59,95
STELLAR ASSAULT 79,95
SUPREME WARRIOR <CD> 19,95
TOUGHMAN CONTEST 39,95
VIRTUA RACING 59,95
WWF RAW 29,95

ZUBEHÖR M D:

MEGA DRIVE 2 KONSOLLE 159,95
MD 2 KONSOLLE "gebraucht" 119,95
3 / 6 BUTTON PAD je 29,95
6 Button-2er Infrarot Joyad Set 69,95
ACTION REPLAY 2 89,95
ADAPTER 24,95
Antennenkabel MD 1 24,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG 9,95

NETZTEIL MD 2 19,95

RGB <Scart> KABEL 1 / 2 je 19,95
SV 401 "Joystick" 29,95
SV 437 "Programmable" 49,95

SUPER NINTENDO:

5 Marios Game in One: Super Mario All Stars & Mario World <A> 79,95
90 MINUTES PRIME GOAL 89,95
ACME ANIMATION 69,95
ADAMS FAMILY VALUES 59,95
ADV. of BATMAN & ROBIN 69,95
ANIMANIACS 99,95
ASTERIX 89,95
ASTERIX & OBELIX 99,95
BIG SKY TROOPER 89,95
BIOMETAL <A> 69,95
BODGERMAN 79,95
BRAINLORD US 59,95

Breath of Fire 2 4/96 89,95

Chrono Trigger US 129,95
Chrono Trigger Hintbook 39,95
DAZE BEFORE CHRISTMAS 59,95
DEMONS CREST 59,95
DIRT RACER FX 89,95
Donald Duck - Maui Mallard 119,95
DONKEY KONG COUNTRY 109,95
Donkey Kong Country 2 119,95

Donkey Kong Country 2 <A> 99,95

DSCHUNGELBUCH 59,95
EARTHWORM JIM 59,95
EARTHWORM JIM 2 99,95
EYE OF THE BEHOLDER <US> 69,95
FIFA SOCCER '96 99,95
Final Fantasy 3 US 129,95
F.F.3 Spielberater <A> 39,95

FINAL FIGHT 3 3/96 89,95

FUNSTONES MOVIE <A> 59,95
Full Throttle Racing 59,95
GEMFIRE <US> 69,95
HEBEREKE'S POPOON <A> 49,95
ILLUSION OF TIME 99,95

International Superstar Soccer Deluxe 109,95

ITCHY & SCRATCHY 59,95
IZZY'S OLYMPIC QUEST 79,95
JOE & MAC 3 59,95
JUNGLE STRIKE 69,95
JUSTICE LEAGUE 59,95
Kid Clown in Crazy Chase 49,95
KIRBY'S DREAM COURSE 79,95
KIRBY'S GHOST TRAP 79,95
KÖNIG DER LÖWEN <A> 89,95
L. MATTHÄUS SOCCER 79,95
LORD OF DARKNESS <US> 69,95
LORD OF THE RINGS <US> 79,95
MARIO PAINT 64,95
MASK, THE 79,95
MEGA MAN 7 89,95

MEGA MAN X 2 79,95

MICKEY & MINNI Circus M. 79,95
Micro Machines 2 89,95
NBA - GIVE 'N 'GO 99,95
NBA JAM T.E. 79,95
NBA LIVE '96 99,95
NHL HOCKEY '95 <A> 59,95
NHL HOCKEY '96 99,95
OBITUUS <US> 89,95
PAC IN TIME 59,95
PAC MAN 2 89,95

PINBALL Dreams <A> 59,95

PORKY PIG 79,95
POWER RANGERS 89,95
PREHISTORIK MAN 79,95
PRIMAL RAGE 89,95

PUZZLE BOBBLE 79,95

REVOLUTION X 89,95
ROBOTREK <US> 59,95
SAMURAI SHODOWN 119,95

SECRET OF EVERMORE 109,95

SECRET OF MANA 109,95

SHADOWRUN 79,95

SIM CITY 89,95
SOCCER SHOOTOUT 89,95
SPIKE McFANG <US> 69,95
STAR TREK N.G. 89,95
STAR TREK Starfleet A. <A> 79,95
STUNT RACE FX <A> 59,95
SUPER MARIO KART 84,95
SUPER MARIO WORLD 2 109,95
S. MARIO WORLD 2 <A> 99,95
SUPER TURRICAN 2 <A> 89,95
TECMO Secret of the Stars <US> 99,95
TETRIS & DR. MARIO 79,95

THEME PARK 89,95

TIM IN TIBET 119,95
TOYS <US> 39,95
Ultima Runes of Virtue 2 US 89,95

URBAN STRIKE 69,95

Vai d'Isere 59,95
WEAPON LORD <A> 99,95
WILD GUNS 119,95
WIZARDRY 5 US 59,95
WORLDMASTER GOLF 89,95
WRESTLEMANIA ARCADE 99,95
WWF RAW 49,95
WWF RAW Video 19,95

WWF RAW & VIDEO 59,95

S-NES ZUBEHÖR:

2 INFAROT-PADS 69,95

5 SPIELER Adapter 39,95

6 BUTTON PAD 29,95
ACTION REPLAY 3 89,95
ADAPTER US / PAL 29,95
JOYPAD VERLÄNGERUNG 14,95
SCART / RGB KABEL 24,95
SV 337 Pad 59,95
SV 338 Topflighter 89,95

SONDERANGEBOTE !!!

SUPER NINTENDO:

AAH! REAL MONSTERS 49,95
ACTRAISER 2 49,95
ADV. of MIGHTY MAX 49,95
AERO THE ACROBAT 2 <A> 49,95
ARDY LIGHTFOOT 49,95
AXFLAY <A> 49,95

BLACKHAWK 59,95
BLACKHAWK <A> 49,95

BATMAN FOREVER 49,95

BIG HURT BASEBALL - Frank Thomas 49,95

BRAINIES 39,95
BRAWL BROTHERS 39,95
BRETT HULL HOCKEY 49,95
BRUTAL - Paws of Fury 49,95
Bugs Bunny Rabbit Rampage 49,95
CAPTAIN COMMANDO 39,95
Champ. World Class Soccer 34,95
CLAYFIGHTER <A> 49,95
CLAYFIGHTER 2 49,95
CLAYMATES <A> 39,95
CYBERNATOR 39,95
DARIUS TWIN <A> 39,95

EARTH Defense Force <A> 39,95
EEK! THE CAT 29,95
ESPN Baseball 49,95
F-ZERO 49,95

FIFA Soccer <ohne Verp. <A> 39,95
GHOUL PATROL - Zombie 2 39,95
GODS 39,95
HAGANE 49,95
HEBEREKE POPOON 2 39,95
HOLE IN ONE GOLF <A> 39,95
HUMANS 39,95
HURRICANES 39,95
INCREDIBLE HULK 39,95
INDIANA JONES ADV. 49,95
JACK NICKLAUS GOLF <A> 39,95
J. Madden Football '95 49,95
JELL 'BO' <A> 49,95
JURASSIC PARK 2 49,95
LAST ACTION HERO <A> 39,95
LEGEND 39,95
LEMMINGS <A> 49,95
LEMMINGS 2 49,95
LETHAL WEAPON <A> 39,95
LOST VIKINGS <A> 49,95
MAGIC SWORD <A> 39,95

MARIO BASLER SOCCER - Fever Pitch <A> 49,95

Mario is Missing <A> 29,95
MARKOS MAGIC FOOTBALL 39,95
MAXIMUM CARNAGE 49,95
MEGA MAN X <A> 39,95
MICHAEL JORDAN CHAOS 49,95
MICKEYMANIA 49,95

NFL Quarterback '96 49,95

OPERATION STARFISH 49,95
PAGEMASTER 39,95
PARODIUS 49,95
PITFALL 49,95
POP N TWIN BEE <A> 49,95
PRINCE OF PERSIA <A> 39,95
PUTTY SQUAD <A> 49,95
RASENMAHERMANN <A> 39,95
REN & STIMPY 49,95
RISE OF THE ROBOTS 39,95
S.O.S. - Sink or Swim 49,95
SAILORMOON <A> 39,95

Schöne & das Biest 49,95

Sea Quest 49,95
SHAQ FU <A> 49,95

SLAM MASTER 49,95

SONIC SLASHMAN <A> 39,95

SPAWN 49,95

SPECTR US 39,95
STARGATE 49,95
STREET RACER 49,95
SUPER Adv. ISLAND 2 49,95
SUPER BATTLE TANK 2 49,95
SUPER BC KID 49,95
SUPER BOMBERMAN 2 49,95
SUPER DANY 49,95
SUPER DROP ZONE 49,95
Super Ghouls'n Ghosts US 49,95
SUPER ICE HOCKEY <A> 49,95
SUPER METROID <A> 49,95
SUPER MORPH 39,95
SUPER PROBOTECTOR <A> 49,95
SUPER PUNCH OUT <A> 49,95
SUPER PUTTY <A> 39,95
SUPER R-TYPE <A> 39,95

</

ALTE BEKANNTHEIT



Flashback: Mit rollenden Fässern hattet Ihr bereits im ersten "Donkey Kong" zu kämpfen.

die Mini-Dinos der Yoshi-Sippe als Reittiere an. Nach dem turbulenten Sturz von einem Wasserfall startet Mario eine Wildwasserfahrt und springt über schwimmende "Donkey Kong"-Fässer. Gegner wie fliegende Schildkröten oder verummte Feen kennt Ihr ebenfalls aus den Hüpf-Episoden.



Seit dem letzten Besuch auf der Yoshi-Insel sind viele Jahre ins Land gegangen: Zwar trägt Mario keine Windeln mehr, trotzdem sind die Yoshis noch immer treu.



Mario bleibt bei seinen Leisten: Hier kickt er einen Schildkrötenpanzer.



In den "Mario"-Jump'n'Runs sind die fleischfressenden Pflanzen besonders gefährlich.

Kaum haben seine Fans die neueste Jump'n'Run-Episode geschafft, zaubert Nintendos Klempner die nächste Überraschung aus der Mütze: Die Mario-Programmierer setzten sich mit den "Final Fantasy"-Machern von Square zusammen und schicken den Hüpf-Helden in sein erstes Rollenspiel. Im März erschien die Co-Produktion in

Japan, eine US-Version folgt im Mai. Die Zielgruppe des Titels ist mit posierlichen Render-Akteuren, naiven Musikthemen und witziger Handlung eindeutig: Während europäische Kids ihre Nintendo-Konsole meistens mit Jump'n'Runs, Action-Titeln oder Sportspielen füttern, soll das "Super Mario RPG" mit populärem Helden und simpler Benutzerführung jüngere Semester auch für das Rollenspiel-Genre begeistern. Technisch wird Marios RPG-Debüt eindrucksvoll präsentiert: Edle Render-Kulisse, filigran animierte Figuren und glasklarer Stereo-Sound fordern 32 MBit, tatsächlich mutet Marios Märchenwelt auf den ersten Blick wie der Tummelplatz vom Nintendo-Kollegen

Aus der isometrischen Perspektive sind die Sprünge heikler als im 2D-Jump'n'Run.

"Donkey Kong" an. Benutzerfreundlichkeit und leichter Spieleinstieg werden nach alter Mario-Tradition großgeschrieben. Anstatt sich auf Detail-Klaubereien, ellenlange Zauberslisten und mon-

ströse Spielflächen zu verlassen, hat Nintendo die mankoefreie Mario-Spielbarkeit durchgesetzt. Square liefert den Rollenspielenthusiasten ausgefallene Charaktere. Ein besonders übersichtliches Menüsystem spricht auch Genre-Neulinge an: Während Euch Mammut-Rollenspiele wie Squares "Final Fantasy" mit Menü-Wust, unzähligen Einzelheiten und dicken Handbüchern erdrücken, erklärt sich Mario mit simplen Pad-Symbolen von selber. Eine übersichtliche Button-Grafik erläutert die Pad-Belegung, Menü-Aufruf und Aktionen werden mit derselben Taste ausgeführt. Das Welten-Design ist für ein Rollenspiel unkonventionell: Um den Anfänger nicht mit Menü-Prügelei und komplexer Story zu verwirren, verleiht Marios Hüpf-Neigung dem Titel einen soliden Adventure-Hauch. Sprung-Puzzles und agile Monster-Sprites fordern eine gute Portion Geschicklichkeit und schnelle Reaktionen vom geeigneten Joypad-Kommandeur. Handlung und Charakterhintergrund sind entgegen den meisten Square-Entwicklungen einfach, im Vordergrund steht unbeschwertes RPG-Vergnügen mit optimaler Spielbarkeit. Mario-Kennern ist der unschuldige Simpel-Plot altbekannt: Der böse King Koopa (amerikanische und deutsche "Mario"-Spieler kennen die Dra-



Beim Zusammentreffen mit Bösewichten wird in eine isometrischen Arena umgeblendet.



Mallows Zaubersprüche mischen die Monsterparty auf. Nach dem Sieg wird "Yoshi-Rücken" (rechts) gespielt.



SUPER MARIO RPG



Nach der ersten Waldgrotte habt Ihr die Qual der Wahl: In welchen Baumstumpf klettert Ihr?



Die Monster-Raupe machts vor, Ihr kraxelt vorsichtig den Baumstumpf hinunter.



Truhen schweben immer über dem Boden: Ihr hüpfst dagegen und kassiert tüchtig ab.

Nintendos Hüpf-Maskottchen auf Abwegen: Rollenspielgigant Square wagt eine mutige Coproduktion mit den Mario-Erfindern. Vor einer Woche hopste Nintendos Latzhosen-Idol durch sein japanisches Rollenspiel-Debüt.



Mario hat eine neue Stufe erreicht: Ihr steigert Eure Kraft, Energie oder Magie.

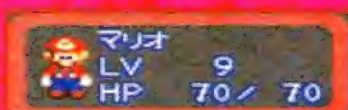
chen-schildkröte als Bowser) entführt wie gehabt die blonde Prinzessin, Euer Latzhosen-Held fällt bei der Rettungsaktion ausnahmsweise auf die Knollennase. Bowser flüchtet samt Prinzessin in einen düsteren Turm. Vor der nächsten Auseinandersetzung muß der heroische Klempner erstmal tüchtig Erfahrungspunkte sammeln und Verbündete finden.

Die Beschreibung zu Marios Hüpf-Kumpanen Mallow, Geno und Erzfeind Bowser lest Ihr in den nebenstehenden Kästen, die folgenden Textabschnitte erläutern Spielmechanik und technische Details von "Super Mario RPG".

ISO-HELD

Für ihre hauseigenen Rollenspiel-Produktionen wählen die Square-Designer vorzugsweise die klassi-

sche Vogelperspektive. Während die meisten Square-Rollenspiele für ein älteres Publikum und RPG-Freaks konzipiert werden, ist der ambitionierte "Mario"-Spieler größere Optiken gewöhnt. Mario-Fans wollen Ihren Helden bis ins Detail erkennen, die Winz-Charaktere bei Vogelperspektiven-RPGs sagen dem Jump'n'Run-Spieler nur wenig. Wie das "Donkey-Kong-Country" wurde die Szenerie von "Super Mario RPG" auf SGI-Workstation berechnet. Auch die Charaktere watscheln als 3D-Sprites durch das Märchenland. Beim Design der Umgebung hat man sich an den Mario-Stil gehalten: Alle Hintergrundelemente warten mit kindge-



MARIO

Als Nintendos Maskottchen und populärster Held der Videospiel-Szene begründete der Latzhosen-Klempner seinen Erfolg als Jump'n'Run-Held. Nach etlichen Hüpf-Auftritten ist der Star erschöpft, der dicke Wanst macht ihm bei den Stunts zu schaffen. Als Mario die Chance auf einen ruhigeren RPG-Job sah, unterzeichnete das gestreßte Videospiel-Idol sofort: Die heiklen Hüpf-Einlagen standen leider im kleingedruckten Teil....



マロ
LV 9
HP 67/67

MALLOW

Der ominöse RPG-Knödel scheint mit Kirby verwandt: Wie beim Nintendo-Vetter wird der Pummel-Körper von einem freundlichen Grinsen dominiert, schicke Boxer-Shorts und eine kesse Schmalzlocke runden das kindliche Erscheinungsbild ab.

rechten Rundungen auf, Objekte wie Büsche, Bäume oder Schatztruhen wurden spärlich über die Landschaft verteilt. Auf unnötige Details wurde zugunsten von jungen Käufern verzichtet.

Trotzdem verfallen auch ältere Spieler dem innovativen Charme des Titels: Mit putzigen Puppenstuben und plastischem Baumbestand mutet die Mario-Welt wie eine Spielzeuglandschaft an.

Eure kugeligen Heldensprites turnen durch Südsee-Idyllen, erforschen Wälder und Kavernen, tummeln sich in gemütlichen Siedlungen oder vor "Mario"-üblicher Bauklötzchenkulisse.

Wenn Mario sich mit einem animierten Obermotz filmreif prügelt, legen sogar "Final Fantasy"-Fans das Joypad aus der Hand. Auch Hardcore-Rollenspieler verfallen dem Flair der

Mario-Welt. Zudem werfen Objekte wie Schwebepattformen einen Schatten, die Orientierung fällt also leichter als bei der Konkurrenz.



Im Pilzschloß bewundert Ihr schicke Marmor-Fliesen und den Lichteinfall an der Fensterfront.

SIEDLUNGEN

Auch Helden-Klempner Mario will sich abends an einem gemütlichen Feuerchen aufwärmen und den unterkühlten Wanst in weiche Render-Daunen schmiegen. Ohne Ansiedlungen und ihre hilfsbereiten Bewohner ist sogar das Nintendo-Idol aufgeschmis-

Wer sich durch den Schornstein zwängt, entdeckt auf dem Schrank darunter eine Kiste.



リオさん! だいじょうぶですか?



Ihr klettert den Kistenverschlag hoch und verstaut Euer Klempner-Sortie im Schornstein.

Das höchste Gebäude im Dorf scheint ohne Treppe oder Leiter unerreichbar. Der clevere Mario hüpft einem Bewohner auf die Pilzkappe und springt ab.

In der Wirtschaft werft Ihr Euch aufs flauschige Bett, kuriert Eure Wunden und sichert den Spielstand.

sen. Die Informationen von freundlichen Dorfleuten sind unerlässlich für die Puzzle-Lösung, ein Gasthof mit flauschigen Betten und einer fescen Bedienung sind des erschöpften Abenteurers bester Freund. Die meisten Dörfer in Marios Heimat

Der Oberpogo wird von Geistern auf Pogo-Stöcken eskortiert.

werden von einem friedlichen Pilzvolk bewohnt: Die kleinen Bewohner helfen Euch gerne mit Tips auf die Sprünge. Kleine Freundschaftsdienste wie Übernachtung oder eine warme Mahlzeit bieten die gutmütigen Wesen für Spottpreise an. Kostspielig wird's erst, wenn sich Mario in den örtlichen Ausrüstungs-Laden wagt. Dann wird gefeilscht, was das Zeug hält. Wer keinen ortskundigen Kampfgefährten an seiner Seite weiß, wird für feschere Kappen, Panzerhosen und Vorschlaghämmer bis aufs letzte Hemd ausgezogen. Wem die örtlichen Etablissements nichts zu bieten haben, der stöbert zwischen den Renderbauten nach Geheimnissen. Um die roten Ziegeldächer zu untersuchen, hüpft Ihr einem unbescholtenen Passanten auf die Pilzkappe. Anschließend balanciert Ihr über den Dachfirsten oder rutscht den Schornstein herunter: Mit ein bißchen Glück landet Euer Held auf einem Regal und entdeckt eine verborgene Truhe.

Während Mario oben schlummert, verwandelt sich die Geno-Puppe in einen Rollenspiel-Helden.

Der hilflose Mario stürzt einen Wasserfall herunter, ihr bestimmt mit dem Pad den genauen Fallweg.

Im Wasserfall findet eure verdutzte Crew düstere Bonus-Höhlen und aufdringliche Fischmonster.

Wer auf die Feder springt, erlebt die bonusträchtige Wildwasserfahrt noch einmal.

HÜPF-WURZELN

Trotz aufwendiger Rollenspiel-Kulissen will Euer Held seine Jump'n'Run-Wurzeln nicht leugnen: Oft kann sich Mario eine kleine Hüpf-Einlage nicht mehr verkneifen. Geschicklichkeitstests wie Plattformsprünge oder Fässer-Jonglieren erinnern an Marios Hüpfepisoden, auch sein Hops-Talent setzt Mario regelmäßig ein. Wenn ihr kaum noch Heiltränke in der Hosentasche habt oder euch andere Tinkturen ausgegangen sind, weicht ihr Euren Kontrahenten mit einem Sprung aus. Mario steuert waghalsig auf das Monster zu, im letzten Augenblick drückt ihr die Sprung-Taste und manövriert Euren Klempner in konventioneller Hüpf-Manier über die Gegner-Truppe hinweg. Wer den Sprung nicht schafft oder auf

Nach dem Wasserfall rast Mario über einen Wildfluß und hüpf von "Donkey Kong"-Faß zu Faß.

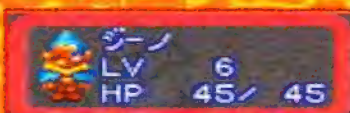
der anderen Seite ins nächste Monster hüpf, wird in einen Menü-Kampf verwickelt: Ihr wählt eure Aktionen in traditioneller RPG-Manier über Textfenster und Pad-Symbole an. Spieler mit Action-Hang setzen auf ihre Geschicklichkeit und weichen den Monstern aus. Rollenspiel-Puristen verlassen sich auf ihr Gespür für Taktik und sammeln in Menügefechten tüchtig Erfahrungspunkte.

Ab in die Unterwelt: Den Röhrenexpress ins Dungeon kennen auch Jump'n'Run-Spieler.

Unter dem Geisterforst liegt eine schaurige Grotte: Mario weicht ekligem Pilzen aus und rückt einer klebrigen Riesen-Raupe auf den Pelz.

Plattformsprünge oder andere Puzzles lassen sich nur mit Geschicklichkeit lösen, können von faulen Marios aber auch umgangen werden. Wer sich mit vertrackten Sprungfolgen oder ähnlichen Hindernissen nicht herumärgeren will, läßt Bonus-Truhen und andere Geheimnisse links liegen. Die meisten Jump'n'Run-Einlagen könnt ihr auch mit Verstand lösen: Ihr orientiert euch am Schatten und kalkuliert den Energieverlust bis zur letzten Plattform.

Mario hüpf über glühende Magma-Flüsse, weicht Feuerkugeln aus und balanciert über Gruben mit hungrigen Wölfen. Wer auch Action-Adventure spielt, freut sich über geschickt verteilte Jump'n'Run-Einlagen. Rollenspieler machen sich auf spielerische Weise mit dem anderen Genre vertraut. Der gewagte Genre-Mix überzeugt:



GENO

Als Mario ein verträumtes Pilzdorf besucht, entdeckt er unter den Spielzeugen eines radikalen Mario-Fetischisten die Geno-Puppe. In der Nacht mutiert das Spielzeug kurzerhand zum vollwertigen Party-Mitglied und verkrümelt sich im nahen Geisterforst. Mario und Mallow starten eine Rettungsaktion und gebeln den neuen Kumpan in einem heiklen Gefecht auf.





Wie in seinen Jump'n'Runs kann Mario schwimmen: In den Gewässern lauern Monsterfische.



Einzelattacken und kollektive Zauberwirkung erkennt Ihr an den Ziel-Pfeilen.

Rollenspieler interessieren sich auf einmal für Jump'n'Runs, Hüpf-Enthusiasten freunden sich mit der anspruchsvolleren Abenteuerkost von Square Soft an.

RUNDEN-GERANGEL

Wie es sich für einen RPG-Helden gehört, ist Mario auf die Square-erprobte Menü-Kloppe umgestiegen. Anstatt Euren Widersachern auf die Birne zu hüpfen oder mit dem Schwert um Euch zu schlagen, wählt Ihr Aktionen, Zaubersprüche oder Gegenstände über Textkästen und Symbole an. Wer laut Helden-Statistik am geschicktesten ist, beginnt das Scharmützel: Knopf-Symbole zeigen Euch die aktuelle Pad-Belegung, jeder Button

steht für eine andere Kampftaktik.

Während Ihr mit dem A-Knopf einen Gegner attackiert, ruft der X-Button Euer Ausrüstungsmenü auf. Mit B wendet Ihr Kampfoptionen wie Verteidigen oder Flüchten an, Y zeigt Eure Zaubersprüche. Mit derselben Taste wählt Ihr Euren Wunschgegner, Zauberspruch oder einen Gegenstand

Oben stellt sich der Obermotz zum Kampf, weiter unten wurde bereits der Bildschirm gewechselt.



In den ersten Stunden schlägt Mario mit der blanken Faust zu, später findet Ihr einen Hammer.



an. Sobald Ihr einen anderen Knopf benutzt, setzt Ihr auf eine neue Taktik. Wer zum Beispiel seine Zaubersprüche studiert und plötzlich den A-Knopf drückt, entscheidet sich statt dessen für eine Attacke.

Wie in den komplexen Square-Titeln üblich, wartet jede Figur mit anderen Fähigkeiten auf, die kluge Koordination Eurer Party-Mitglieder ist ein Schlüssel zum Erfolg: Mario ist der zähste Charakter und hat sich beim magischen Training auf Zaubersprüche konzentriert, sein rundlicher Kumpan Mallow entrollt sich bereits nach ein paar Treffern und verschmurgelt seine Widersacher mit Blitzladungen.

In den meisten Rollenspielen beschränken sich die Spezialfähigkeiten eines Charakters auf seine Talente und die Ausrüstung, Mario kommt auch hier nicht von seinen Hüpf-Wurzeln los. Wie in der Jump'n'Run-Vorlage werden die Spezialfähigkeiten bei geschlagenen Gegnern eingesackt: Mit ein wenig Glück spendieren besiegte Gegner ein temporäres Talent: Euer Held darf nochmal zuschlagen, genießt einen Angriffsbonus oder wird unverwundbar.

War ein Kampf besonders ergiebig, lädt Yoshi zu einem Bonus-Spiel: Der kleine Dino versteckt sich in einem von drei Eiern. Wer Yoshi im Auge behält, wird mit einem Erfahrungs-Bonus belohnt.

Der machthungrige King Koopa beim Morgenappell: Die niedlichen Monster-Sprites folgen auf Schritt und Tritt.



KING KOOPA

Als Marios Erzfeind kidnappt die feiste Drachenschildkröte die Prinzessin nicht zum ersten Mal. Koopa entführt Eure Herzensdame in sein finsternes Burg-Domizil, wo Mario ihn auf einem Kronleuchter stellt. Tröstlich für den Klempner: Auch Koopa hat das Kleingedruckte im Kontrakt nicht gelesen und muß dem verhassten Mario in der zweiten Spielhälfte als Party-Mitglied unter die Arme greifen.

KÖNIG FROSCH

Auf der dritten Weltkarte (siehe links) hilft Mario einem verzweifelten Frosch-Monarchen aus der Patsche. Kaum wollen Mario und Mallow den Froschteich inspizieren, taucht eine Kaulquappe aus dem Wasser auf und führt Euch zum Froschkönig. Der verspricht Euch eine fürstliche Belohnung, wenn Ihr ein heikles Rätsel löst.

Eure Helden latschen einen Kartenpunkt

nach rechts und entdecken eine Froschzucht. Stellt sich Mario ans Ufer, tauchen die Kaulquappen auf, damit Euer Charakter ans andere Ufer hüpfen kann. Problem: Wenn Ihr am anderen Ufer seid,

tauchen viele Kaulquappen wieder unter. Erfolg hat, wer beim Absprung die richtigen Wasser-tierchen erwischt: War die Kaulquappe auf der korrekten Linie, bleibt sie oben auf.

Zauber-spruch öff-nen. In der Regel findet Ihr Heilkräuter oder Gegenstände zur sporadischen Wertsteigerung. Ausrüstung oder ähnliche Schätze entdeckt Ihr nur selten. Wer Pech hat, gerät an ein Mimik-Monster: Die ekelhaften Dämonen haben die Gestalt von Schatztruhen angenommen, um sich mit neugierigen Abenteurern den Monster-Wanst vollzuschlagen. Verliese, Katakomben, Waldgrotten und Stollen sind extrem groß ausgefallen. Leider steht noch nicht fest, ob "Super Mario RPG" in einer deutschsprachigen Fassung erscheint. *rh*

Nach einem Plausch mit dem Froschkönig könnt Ihr das Wasser mit Kaulquappen überqueren.

RENDER-GRUFT

Mit optisch simplem Design und Elementen aus den Jump'n'Runs sind die "Mario"-Verliese freundlicher als die feuchten Katakomben aus ernstesten Rollenspielen. Vertrackte Geschicklichkeits-rätsel gibt es in den Dungeons zuhauf. Wie auf der Oberwelt spazieren die Monster in Hüpf-Manier durch das isometrische

te Gruppe: Euer Hosenmatz latscht durch Torbögen, balanciert über schmale Brücken und nimmt Abgründe mit einem waghalsigen Satz. Oft warten auf der anderen Seite eine Schatztruhe oder eine der obligatorischen "Mario"-Röhren: Ihr springt auf die Röhre und steuert Euer Sprite nach unten, wenige Augenblicke später taucht Mario aus einem Rohr wieder auf und orientiert sich in einem neuen Verlies-Areal. Die schwebenden Kisten öffnet Ihr mit

einem Sprung, die meisten Truhen sind mit einem Fragezeichen gekennzeichnet und lassen sich ohne Schlüssel oder

Die pummigen Geister-Sprites bewegen sich meistens unsichtbar und überraschen Mario.

trische Gemäuer, im Kampf wird der Öko-Hintergrund gegen eine stimmungsvolle Verlies-Szenerie ausgetauscht. Wie auf der Oberwelt hüpf Mario über Schwebepattformen; Tümpel sowie unterirdische Flüsse werden rigoros durchschwommen und der Fischbestand dezimiert. Wieder steht das einsame Mario-Sprite für die komplet-

Wenn Mario auf den Knopf in der unteren Etage springt, gibt das Wasser eine Röhre frei.

Hinter der Röhre entdeckt Ihr eine Truhe. Die Kiste ist ohne Fragezeichen und gilt damit als geplündert.

NEWS

Größenwahn

Die Darmstädter Spielefirma Neon hat Ihr bereits durch Artikel in Maniac 5/95 und 1/96 kennengelernt. Nun ist es soweit, die ersten beiden Action-Spiele für Playstation und Saturn erscheinen. Nach der rasanten Höhlenjagd "Tunnel B1" erscheint im Juli der Helikopter-Shooter "Viper".

Ursprünglich sollten "Tunnel B1" und "Viper" Elemente eines einzigen, gewaltigen Action-Spiels werden. Ocean entschloß sich jedoch – aus finanziellen Erwägungen und Marketing-Gründen – zwei eigenständige Titel daraus zu machen. Ebenso war "Viper" nicht als simples Ballerspiel geplant, sondern sollte missionsorientiert völlige Bewegungsfreiheit in einer virtuellen Welt bieten. Neon überzog jedoch den Zeitplan, so daß der nötige Aufwand den Erscheinungstermin bis ins nächste Jahr hinein verschoben hätte. Peter Thierolf, einer der sechs Neon-Kernmitglieder ist selbstkritisch: "Wir hatten zu große, hochtrabende Pläne und mußten uns dann an der harten Realität orientieren."

Die Hintergrundstory von "Viper" ist paranoid: Den Bürgerkriegs-Söldner Helmut Viper beschleicht das Gefühl, daß die Erdregierung von Außerirdischen infiltriert wurde. Er baut einen Hubschrauber, um einen Schlag gegen die falschen Herrscher zu führen.

Rotoren flattern, Flammenwerfer fauchen giftig: "Viper" taucht Euch in eine martialische, aber stimmungsvolle Atmosphäre. Ihr kämpft in drei Welten gegen Panzer, Hubschrauber und skurrile Robotgegner. In der Canyon-Welt fliegt Ihr durch rötlich schimmernde Schluchten und Höhlen, die City-Welt ist eine post-industrielle Großstadt, und "Techno", die letzte Welt, besteht ausschließlich aus maschinenstarrten Gängen, Maschinenräumen und Robotfabriken. In den insgesamt neun Levels erwarten Euch waffenstarrende Endgegner, die ihr nur mit massivem Einsatz Eures umfangreichen Waffenarsenals vernichtet. Laser, Maschinengewehre, Lenkraketen, Flammenwerfer und Smartbombs lassen die Gegner dutzendweise in farbenprächtigen, grafisch fulminanten Explosionen untergehen.

Im Juli erscheint "Viper", das zweite Spiel der Neon-Freaks aus Darmstadt

Das Spiel steuert sich im Stil eines gradlinigen Ballerspektakels, bei dem Ihr relativ wenig Freiheiten habt. Ihr könnt zwar schüchtern nach oben und unten steuern, doch der Weg durch den Level ist vorgegeben. Die Gegner fliegen in Formationen ein, die Ihr mit einem guten Gedächtnis und etwas Übung vorherseht. Spielerisch gesehen ist "Viper" eine Art "Raiden" in 3D. Programmierer Antony Christoulakis meint: "Der Spieler wird noch genügend Bewegungsspielraum haben, so daß er sich nicht gegängelt fühlt. Beispiel: Wenn hinter ihm eine Tür zugeht, dann erscheint es ihm natürlich, daß er nicht zurückfliegen kann."



Der Endgegner der City-Level ist gut gepanzert, groß und hat unerschöpflichen Waffenvorrat. Sprengt seine Antriebsraketen, um ihn zu lähmen.

Die Saturnversion sieht ein wenig schlechter aus: Die Texturen haben weniger Farben, die Explosionen sind nicht so mächtig, und das Spiel läuft mit weniger Bildern in der Sekunde. Laut Neon liegt das daran, daß die Grafik-Engine speziell für die Playstation entwickelt wurde. Peter Thierolf: "Wir hätten viel mehr aus dem Saturn herausholen können, aber dann hätten wir einen immensen Aufwand für die Konvertierung der Levels gehabt. So wird es eine solide Umsetzung, die zwar nicht die Playstation-Version erreicht, aber immer noch sehr gut ist."

Im Moment arbeiten die Neons gerade an den Techno-Levels. Neue Gegner werden programmiert, das Spieldesign implementiert. Der Abgabetermin im Mai wird nicht nur in Manchester (dort residiert Publisher Ocean) zitternd erwartet. *kim*



Wenn Ihr unter Beschuß geratet, verschwinden die schmutzigen City-Levels hinter lodernen Flammen.



Boris Triebeil (links) und Matthias Wiedenwach gehören zum Kernteam von "Viper" und "Tunnel B1".



Im düsteren, klaustrophobischen Canyon trifft Ihr auf seelenlose Robotgegner – röstet sie mit dem Flammenwerfer!



Die Kamera folgt Eurem Helikopter, ändert aber ständig den Blickwinkel. Das Zielen wird Euch dadurch nicht erleichtert.



NEWS



➔ **Saturn wird billiger:** In den nächsten Tagen gilt mit 529.- Mark eine neue offizielle Preisempfehlung für den Saturn. Wir rechnen damit, daß viele Anbieter einen Preis von 499.- Mark realisieren.

➔ **U.S. Gold im Angebot:** Wie es scheint, hat die Firmengruppe Eidos, zu der auch Software-Hersteller Domark gehört, Centregold/U.S. Gold gekauft.

➔ **Neue Rollenspiele für Super NES:** Als Reaktion auf die Differenzen zwischen Square und Nintendo hat der Mario-Erfinder für Deutschland zwei weitere Enix-Rollenspiele lizenziert, die im Lauf der Jahres erscheinen sollen. Leider sieht es so aus, daß "Super Mario RPG" nicht mehr in Deutschland auf den Markt kommt.

➔ **Westwood goes 32-Bit:** Das meistverkaufte Strategiespiel "Command & Conquer" sowie der Rollenspiel-Klassiker "Lands of Lore" kommen im Herbst für Saturn und Playstation.

Vorsprung nach Noten

"Israelities"-Single von der deutschen Dancefloor-Gruppe O.N.B. und Sega

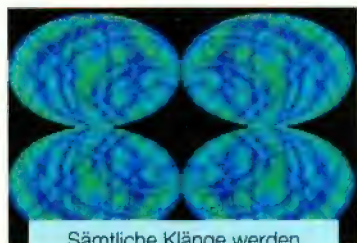


Nach musikalischen Videospielumsetzungen von Core Design und Psygnosis unterstützt auch Sega die Produktion einer Audio-CD: Die Gruppe "(O)ne (N)ote (B)etter" publiziert mit der Single "Israelities" die Dancefloor-Version eines Songs von Desmond Dekker. "Clockwork Knight"-Held Pepperachou soll der Promo-Kampagne tüchtig einheizen: Der Aufziehritter spielt die erste Geige im "Israelities"-Video, das auf Silicon-Graphics-Rechnern gerendert wurde.

Flux: Die CD-Lightshow

Auf dem 3DO verlaufen wirre Farbmuster, beim Saturn pulsieren Quader zum Musiktakt, für den Jaguar schrieb "Tempest"-Guru Jeff Minter eine schizophrene Light-Engine. Obwohl Segas Mega-CD vor den anderen Konsolen auf dem Markt war, erscheint die dazugehörige Light-Show von Virgin erst jetzt: Ihr legt eine beliebige Audio-CD ein, das "Flux"-Modul setzt die Schwingungen in optische Effekte um: Ihr beobachtet

"Flux"-Modul für Mega-CD von Virgin. Lichteffekte und Mustertanz zu Audio-CDs.



Sämtliche Klänge werden Grafiken umgesetzt

leuchtende Farbkugeln, Farbverläufe und abstrakte Farbmuster, die sich im Takt der Musik bewegen, nebenbei offeriert "Flux" einen Effekt-Editor.

Vor fünf Jahren hätte das ordentlich programmierte Gag-Zubehör noch gelockt. Mittlerweile ringt Euch die Light-Show nur ein müdes Lächeln ab: Die Effekte sind farbarm, die sterile Menüoberfläche ist selbst für 16-Bit-Verhältnisse zu trist. Nur eingefleischte Sega-Sammler zeigen für das 70-Mark-Modul Interesse. *rb*

Konami Links



Konamis Sportspiel-Offensive entfacht einen Angriffswirbel: Neben "Track & Field" (siehe Preview auf Seite 10) erarbeiten die Japaner eine Golfsimulation auf Polygon-Basis. Auf einem 18-Loch-Kurs schlägt Ihr nach Herzenslust ab und verfolgt den Ballflug in schicker 3D-Optik. Grafisch sieht das Ganze deutlich besser aus als in "Actua Golf" von Gremlin, auch das neue "Valora Valley Golf" von Vic Tokai (siehe Test auf Seite 70) für den Saturn muß sich geschlagen geben. Maximal 16 Personen nehmen an einem Turnier teil (davon bis zu acht menschliche Mitstreiter) und wählen aus unterschiedlich talentierten Golfern, deren Eigenschaften sich tatsächlich auf Euer Spiel auswirken. Ein gesprächiger Kommentator begleitet das Geschehen im Skins-, Match- oder Strokeplay-Modus.



Der Spieler sucht sich seinen Lieblingscharakter aus



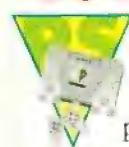
Rund um den Golfer sind die üblichen Anzeigen platziert



Mit Hilfe des Halbkreises legt Ihr die Schlag-Power fest

Konami Links, Konami, für Playstation, ab Herbst in Deutschland

Olympic Soccer



Wenn man sich schon für teures Geld die Rechte an den Olympischen Sommerspielen in Atlanta sichert, dann muß man diese Lizenz auch kräftig nutzen. Diese kluge Überlegung stellte U.S. Gold an und bereitet neben dem 32-Bit-Mehrkampf "Olympic Games" eine olympische Fußballsimulation vor. "Olympic Soccer" ersetzt normale Liga- und Turnier-Modi mit dem olympischen Kicker-Bewerb. Die Silicon-Dreams-Entwicklung unterstützt mehrere Sprachen, läßt bis zu vier Spieler an die Joypads und bietet natürlich die typischen Soccer-Optionen – inklusive verschiedener Wetterbedingungen. Optisch sah die Vorversion noch unspektakulär aus, doch bis zur Veröffentlichung im Sommer wird an der 3D-Grafik sicher noch gefeilt. Test folgt in Kürze.



Ohne Rücksicht auf Verluste wird um den Ball gefightet



Bitte anspielen: Der gelbe Kicker fordert den Ball.



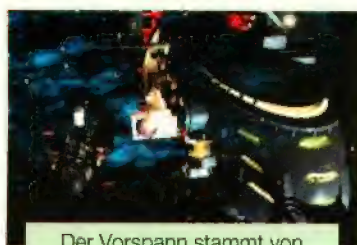
Selbst die Übersichtskarte paßt sich der Perspektive an

Olympic Soccer, U.S. Gold, für Playstation & Saturn, ab Sommer in Deutschland

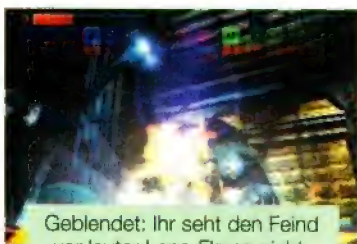
NEWS

Tunnel B1

Das erste, lange überfällige Spiel von Neon erscheint zuerst für die Playstation, danach folgen optisch abgespeckte Versionen für Saturn und PC. "Tunnel B1" ist ein 3D-Ballerspiel aus der Ego-Perspektive, ein Solo-"Wipeout" in robotergespickten Gewölben. Ihr rast in einem bewaffneten Gleiter durch Tunnel, Fabrikgelände, Waffenschmiede, Abwasserkanal und Chemiefabrik, schaltet feindliche Panzer, Geschütze und Hubschrauber aus und zerstört am Ende die Hauptreaktoren. Container enthalten Munition und Extrawaffen, z.B. Minen, Laser, Lenk-



Der Vorspann stammt von einem französischen Kollegen



Geblendet: Ihr seht den Feind vor lauter Lens-Flares nicht.

raketen und Smartbomben. Eine einblendbare Karte zeigt Eure Position und den Zielpunkt der jeweiligen Mission.

Sporadisch eingestreute Aufgaben sorgen für Abwechslung: Manchmal müßt Ihr einen Gegner verfolgen oder einen Streckenabschnitt in einer bestimmten Zeit bewältigen. Das herausragende Feature des Spiels ist die Grafik: Mehrstufige, farbenprächtige Explosionen, blendendes Mündungsfeuer und bunt flackernde Tunnellampen sorgen für das realistische, aggressive Grafik-Szena-



Neons Grafikengine erlaubt es den Level-Designern von "Tunnel B1" beliebig viele Lichtquellen in jeder Ausdehnung und Farbe zu setzen.

rio. Gerenderte Zwischensequenzen erklären die etwas wirre, belanglose Story "Rebell mit Playstation gegen grausamen Diktator". Die Darmstädter Neon-Designer hielten sich sehr lange mit der Implementierung der Technik auf, für das Spieldesign sind jetzt die letzten Wochen reserviert. Einige Ideen gingen jedoch im Marketing-Kalkül von Ocean unter. Peter Thierolf: "Da mußten wir schlucken, hatten das dann aber zu akzeptieren." Die Musik entstand nicht In-House: Schmalzige Audiotracks von Chris Hülsbeck begleiten Eure Fahrt mit ordentlich Marschmusik. Ein ungekürztes Interview mit den Neons findet Ihr in MANIAC Online unter "<http://www.netville.de>".



Tunnel B1, Ocean, für Playstation (und später auch Saturn), ab Juni in Deutschland

Bubsy 3D

Sein drittes Abenteuer erlebt Accolade-Maskottchen Bubsy in 3D: Anstatt durch eine zweidimensionale Jump'n'Run-Kulisse zu hupsen, gleitet Euer Bobcat durch riesige Polygonwelten und genießt, ähnlich wie Kollege Mario in seinem Nintendo-64-Debüt, 360 Grad Bewegungsfreiheit. Wieder kämpft Eure Miezekatze gegen die Woolie-Aliens: Auf Befehl ihrer Herrscher Poly und Ester entführen die intergalaktischen Invasoren Euren Helden auf ihren Heimatplaneten Rayon. Bevor die Aliens die Hauptstadt der Woolies erreichen, schmiert Ihr Raumschiff ab und



Bubsy auf der Flucht: Schnelle Reflexe sind noch wichtiger als im 2D-Bubsy. Hier weicht Ihr einem transparenten Laser-Beam aus.

baut mitten in der Pampa eine Bruchlandung. Bubsy entkommt und sagt Poly und Ester den Krieg an; Anstatt wieder auf die Erde zu flüchten, marschiert Ihr auf die Hauptstadt zu, um dem miesen Woolie-Imperium ein für allemal den Rest zu geben. Auf seinem Marsch zu den beiden Obermotzen durchquert Bubsy 15 3D-Welten, darunter steile Schluchten, die bizarren Städte seiner flauschigen Widersacher und blau schimmernde Unterwassertunnel, die Bubsy mit dem Tauchanzug durchschwimmt. Wie in der zweidimensionalen Vorlage hüpf Bubsy Woolies und mordlustigen Piranhas auf den Deckel, große Strecken überwindet Eure Katze im Gleitflug; Bubsy breitet die Armee aus und segelt mit einem seligen Grinsen über Polygon-Minarett, rotierende Plattformen und andere Woolie-Bauten hinweg. Bubsy-Freunde merken sich den Titel für den Herbst vor.



In den abgedrehten Städten kämpft Ihr gegen die Woolies



In den Unterwasserleveln jagen Euch Riesen-Piranhas



Eure Raubkatze setzt zum Bubsy-typischen Gleitflug an.

Bubsy 3D, Accolade, für Playstation und Saturn, im Herbst in Deutschland



PLANET SATURN



Wenn Ihr den Feuerknopf gedrückt haltet, visiert Ihr mehrere Gegner auf einmal an: Euer Drache speit Feueratem.



Im letzten Abschnitt steuert Ihr Euer Reittier am imperialen Flaggschiff vorbei und schießt Luftruder vom Rumpf: Ihr haltet drauf zu und entert den manövrierunfähigen Giganten.

Das kurze Render-Intro ist weniger spektakulär als im ersten Teil: In flotter Schnitfolge seht Ihr den Weg zum ausgewachsenen Panzer Dragoon.

Panzer Dragoon 2

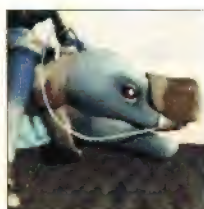


Am Ende des 20. Jahrhunderts erhebt sich aus dem postapokalyptischen Staub ein mächtiges Imperium. Während rebellische Stämme von Bio-Maschinen unterdrückt werden oder sich verzweifelt gegen eine Luftflotte wehren, laufen in imperialen Genforschungswerken bizarre Mecha-Wesen vom Fließband. Eine Schlacht jagt die nächste, teerswarzer Ruß und Wolkenfestungen verdunkeln den Himmel. Um die gequälte Welt vor dem Gen-Overtake zu bewahren, verläßt sich Fortuna auf einen braven Nomaden. In einer Ruine läßt sie den Polygonhelden auf ein schuppiges Drachenbaby stoßen. Nach erstem Blickaustausch mit dem frisch geschlüpften Jungdrachen wird der Dreikäsehoch adoptiert und über sieben actiongeladene Welten zur ausgewachsenen Flugechse hochgepölpelt. Während der Drache im Vorgänger bereits im ersten Level stolz durch die Lüfte glitt, muß Euer Baby-Drachen jetzt

erst mal flügge werden. Im ersten Gefecht hastet Euer Gefährte noch mit angelegten Stummelflügeln über den Boden, erst im zweiten Abschnitt folgen vorsichtige Flugversuche. Nach scharfem Ritt durch eine Schlucht gleitet Euer Drache von einer Klippe, anschließend setzt Ihr wieder auf dem Boden auf oder brettert nur wenige Meter über einen ausgetrockneten Salzsee durch eine feindliche Luftflotte hindurch. Am Ende jeder Welt häutet sich das Reptil: Euer Kampfgefährte wächst vom pummeligen Mini-Saurier zum monströsen Reitdrachen in voller Kampfmontur. Geheimniskrämer freuen sich über drei versteckte Drachenformen. Spielerische Unterschiede bieten die zehn unterschiedlichen Wachstumsstadien kaum.

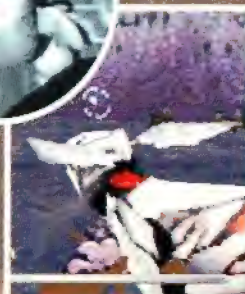
Aufmerksame Spieler bemerken lediglich die erhöhte Geschwindigkeit und eine schüchterne Verbesserung der Feuerkraft. Wie sein großer Bruder speit auch Euer Baby Energiestrahlen und nimmt mit Zielkreisen bis zu vier Gegner gleichzeitig aufs Korn. Euer Nomade visiert die Monster mit einer Plasmaknarre an.

Wieder betrachtet Ihr den dreidimensionalen Drachenflug aus unterschiedlichen Perspektiven oder laßt den Blick schweifen: Ein Drachenradar (im Bildschirm oben rechts) zeigt die anrückende Gegnerfront, durch Druck von Links- und Rechtstasten wirft Euer Reiter einen Blick über die Drachenflanke oder peilt gegnerische Schwadronen über den Schweif an. Wer seiner Echse nicht rechtzeitig den Rücken freihält, manövriert zwischen Laserbeschuß hin-



Vom Ei zum Panzer

Im Vorgänger wurde Euer Nomade von einem ausgewachsenen Panzer-Dragoon aufgelesen, in der Fortsetzung pölpelt Ihr ein schuppiges Baby hoch: Euer Schützling wächst mit jedem Abschnitt und entwickelt sich vom speckigen Jungdrachen zum monströsen Flugreptil mit mächtigen Schwingen und Drachenharnisch. Vom ersten bis zum letzten Level zählt Ihr sieben unterschiedliche Formen, per Cheat entdeckt Ihr drei geheime Drachen.



SYSTEM SATURN
HERSTELLER SEGA
BRD-RELEASE JULI

SPIELSPASS

83%

Stimmungsgeladenes 3D-Spektakel mit tollem Charakter-Design und verzweigten Monster-Leveln: Noch schöner als Teil 1.



Ihr weicht knorrigen Baumriesen aus und verfolgt eine Armada Bio-Segler.

durch oder büßt Lebensenergie ein. Entgegen "Panzer Dragoon 1" gibts endlich die ersehnte Superwaffe: Nach exzessivem Odem-Beschuß sammelt Euer Schützling Schuß-Reserven, mit der oberen Button-Reihe aktivieren bedrängte Drachenreiter den "Berserkerflug": Euer Baby verpulvert sämtliche Attacken auf einmal und verwandelt die Luftschlacht in ein glühendes Inferno. Wie im Vorgänger lotst Ihr Euer Reittier durch sechs Baller-Episoden, im siebten Level lauert der Obermotz. Im ersten Teil ist Euer Drache einen vorgeschriebenen Kurs abgeflogen, in der Fortsetzung garantieren unterschiedliche Kampfrouen mehr Abwechslung: Wer den Gegner zur Rechten verfolgt, zerlegt eine eklige Flugraupe, Linksabbieger schießen Gleiter aus dem Gestrüpp. Wie in Teil 1 wird traditionelle 3D-Action geboten, Simulations-Freaks ver-

missen taktische Finessen und freie Kursbestimmung. Obwohl die zahlreichen Wegzweigungen mehr Abwechslung bieten, hat sich Sega wieder auf gewaltige Präsentation und überlegene Spielbarkeit konzentriert: Gigantische Endgegner und heroische Anime-Themen locken sogar Action-Muffel, saubere Steuerung und flotte 3D-Optik garantieren Euch faire Schußwechsel. Trotz hohlem Ballerprinzip und unumstößlichem Kurs-Plan fasziniert der Titel mit intelligentem Design. Wer einen stimmungsvollen 3D-Shooter sucht, kommt um den Kauf nicht herum, komplexe Polygon-Optik und brachiale Soundkulisse bannen Euch bis zum Finale an die Mattscheibe. "Panzer Dragoon 2" ist abwechslungsreicher und schöner als der Vorgänger, für Profis aber eine Spur zu leicht. *rb*

Muster von Dynatex, Dortmund. Tel.: 0231/556140



Wer im Canyon rechts abbiegt, schlägt eine Luftschlacht.

Links hastet Euer Drache weiter über den Wüstenboden.



Das Wüstenschiff im zweiten Level wird von allen Seiten beschossen: Ihr wechselt ständig den Blickwinkel und zielt.



Vor der Entscheidungsschlacht gleitet Ihr durch eine verwinkelte Schlucht und zerschießt Geschützstellungen.



Der untote Vierbeiner im Wald-Level kracht durchs Blätterdach, umrundet Euch und hangelt sich durchs Gestrüpp.



Bevor der Kommando-Kreuzer abschmiert, rast Ihr unter dem Schiffsrumpf zum finalen Endgegner.



Im vierten Abschnitt kämpft Ihr gegen einen riesigen Wasser-Titan: Das Monster rauscht durch transparente Fluten.

Für das Charakterdesign ist wieder die französische Comic-Größe Moebius verantwortlich. Moebius ist durch seine Arbeiten im Comic-Magazin "Heavy Metal" bekannt geworden und erstellte Vorlagen für den gleichnamigen Animationsfilm. Zu seinen populärsten Alben-Serien zählen "Die Sternwanderer", "Johnny Difoel" und die "Hermestische Garage". Moebius entwickelte unter anderem Aliens und Raumschiffe für James Camerons Unterwasser-Epos "The Abyss".

PLANET SATURN



Der harte Manager-Alltag: In Eurem Büro handelt Ihr unter der Woche mit Pferden und koordiniert den Trainer.

Winning Post

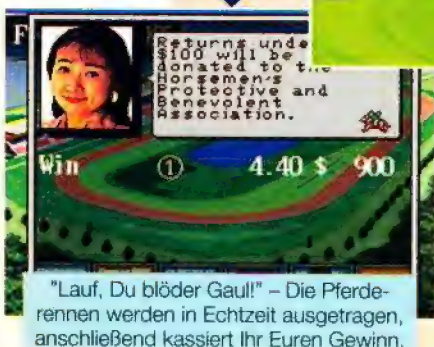


In Japan sind Pferderenn-Manager und Derby-Simulationen Videospiel-Bestseller, in der westlichen Welt aber kaum bekannt. Jetzt beglückt Koei, der japanische Spezialist für historische Strategiespiele und Wirtschaftssimulationen, auch uns westliche Spieler mit "Winning Post".

Pferdenarren sollten sich für "Winning Post" eine Memory Card besorgen: Ein Spielstand belegt das gesamte Backup-RAM Eures Saturn.

Als begeisterter Glücksspieler setzt Ihr nicht nur auf fremde Pferde, sondern schickt auch eigene Gäule ins Rennen: Von Eurem Büro aus ersteigert Ihr zu Beginn zwei Pferde und stellt einen geeigneten Trainer ein. Der Mann läßt sich von unerfahrenen "Winning Post"-Spielern nicht ins Handwerk pfuschen – erst später dürft Ihr eigene Trainingsimpulse geben. Eure liebliche Assistentin Sakura gibt Euch hilfreiche Tips und versorgt Euch mit Statistiken und dem monatlichen Jockey-Magazin. Nachdem

Ihr auch mit Reiter und Tierarzt über die Verfassung Eurer Pferde gesprochen habt, reist Ihr am Wochenende auf die Rennbahn. Zusammen mit Sakura begutachtet



"Lauf, Du blöder Gaul!" – Die Pferderennen werden in Echtzeit ausgetragen, anschließend kassiert Ihr Euren Gewinn.



Am Wochenende schickt Ihr Eure Pferde auf die Rennbahn und setzt Geld auf die Hengste Eurer Konkurrenten. Die Tabelle zeigt Euch die noch bevorstehenden Rennen.

Ihr die angetretenen Kontrahenten, setzt bis zu 20.000 US-Dollar auf Sieg oder Platzierung und verfolgt das Rennen live auf dem Bildschirm. War einer Eurer Gäule siegreich, kassiert Ihr außerdem Gewinne und Prämien. Haben Eure Pferde alle Rennen gewonnen, nehmt Ihr am "Grade 1 French Grand Prix Race" teil, wo nur die schnellsten Hengste antreten.

"Winning Post" hat ein für Europäer ungewohntes Spielkonzept, doch nach der Eingewöhnungsphase kommt die CD kaum noch zum Stillstand. Die Diagramme sind übersichtlich und beschränken sich auf das Wichtigste, die Icon-Steuerung reagiert logisch. Gemütliche Verhandlungen und spannende Kopf-an-Kopf-Rennen bieten geistige Abwechslung, nur die ständigen Ladepausen stören. *oe*

Dynatex. Tel. 0231/556140

SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	KOEI
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	77%

Sauber durchgestylter Pferderenn-Manager mit viel Digi-Grafik: Spannende Rennen, hohe Einsätze und permanente Ladepausen.

Gebockers



Wer von 3D-Prügeleien die Nase voll hat, kann sich im virtuellen Raum nun auch mit Waffen duellieren. In "Gebockers" werdet Ihr nicht in einer verwinkelten

Polygonwelt abgesetzt, sondern in acht Mode-7-ähnlichen Arenen, wo Bitmap-Säulen, Büsche und Kaugummiberge Schutz vor dem Feind bieten. Außer ein paar Minen und Kaugummikleckse am Boden unterscheiden sich die Schlachtfelder jedoch spielerisch kaum. Dafür verfügen Eure acht knuddeligen Pilzkopf-, Cowboy- und Katzen-Krieger über verschiedene Kampftaktiken, je eine persönliche Schnellfeuer- und vier Spezialwaffen, die Euch bei jedem Schuß etwas geistige Energie kosten. Mit Raketen, Granaten und herum-schwirrenden Minen dezimiert Ihr die Energiereserven des Kontrahenten, der Energieschild schützt Euch vor gemeinen Angriffen. Die Steuerung ist simpel: Mit dem Steuerkreuz wendet und beschleunigt Ihr, die Zeigefingertasten die



Split-Screen im Zweispieler-Modus: Auch bei hohen Sprüngen bleibt die Schlacht übersichtlich.



Spezialwaffen feuert Ihr mit lockeren Kombinationen ab: Pals Granatenregen zündet Ihr z.B. mit B, B, A.



Ihr platscht zwischen Seerosen hindurch: Polygon-Bäume und Wolken spiegeln sich auf der Wasseroberfläche.



Acht putzige Polygon-Krieger stehen zur Anwahl bereit, jeder verfügt über vier Spezialwaffen.

Linkle Liver Story



Während die Übersetzer von Working Design noch eifrig an "Shining Wisdom" und "Magic Knight Ray Earth" arbeiten, überrascht Sega Japan mit einem hochkarätigen Action-Adventure. "Linkle Liver Story" spricht mit Kulleraugen und bunter Anime-Kulisse vor allem Nippon-Fans an.

nen zum seitlichen Ausweichen. Mit B macht Euer niedlicher Fighter einen großen Hüpf, die Tasten X, Y und Z zoomen Euren Kämpfer und wechseln in die Von-Oben-Ansicht. Leider dreht sich Euer Held nur stufenweise, was oft zu versehentlichen Treffern und gezielten Querschlägern führt. Obendrein verfügen die Gegner trotz einstellbarem Schwierigkeitsgrad über mangelnde Kampferfahrung, der Abspann läuft schon nach dem ersten Anspielen über die Mattscheibe.

Die bunten Arenen und der flotte Spielablauf schmeicheln dem Auge, das Ohr wird jedoch vernachlässigt: Teilnahmslose Dudelmelodien und plumpe Digi-Sounds schreien nach einer Überarbeitung. Habt Ihr einen Freund zu Besuch, sorgt "Gebockers" für spannende Kämpfe. Im Zwei-Spieler-Modus spielt es sich genauso schnell und flüssig wie im einsamen Storymodus. *oe*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel. 0231/556140

Eure fuchsschwänzige Heldin lebt mit ihrem Tierstamm in einem idyllischen Tal, wo Euch ein freundlicher Rattenschamane in tierischer Kampfkunst unterweist: Euer rothaariger Wildfang verprügelt mit Waffen wie Zauberstab, Hammer oder Speer in konventioneller Action-Manier Monster, hüpf über niedrige Hindernisse oder prescht wie von der Tarantel gestochen durch die Pampa. Nach ein paar Runden auf dem Übungsgelände lest Ihr im nahen Hain ein pummeliges Haustier auf. Das rosa Niedlich-Monster hoppelt brav hinter Euch her, sammelt Bonusgegenstände wie Kristallkugeln oder Münzen und stellt sich als magisches Wurfgeschoss zur Verfügung: Nach einem Treffer sind Eure Gegner benommen und leichte Beute für Nahkampfatacken.

Hat Euer sympathisches Gespann den ersten Obermotz (einen kriegerischen Suppentopf) erledigt, winken neben Erfahrungspunkten auch neue Fähigkeiten und zusätzliche Waffen: Ihr tippelt in die Höhle eines freundlichen Hasen und spricht mit dessen Schicksalsblumen. Die bunten Gewächse spendieren Eurer Heldin neue Talente. An einem idyllischen Weiher wechselt Ihr zwischen unterschiedlichen Mordwerkzeugen: Eure Stummelprügel legt Ihr



Meister Lampe macht's möglich: In seinem Garten wechselt Ihr Waffen, die Blumen vergeben Talente und Infos.



Besonders aufdringliche Monster werden mit Eurem Haus-Pummel beworfen: Ein Treffer lähmt die Gegner.

schnell aus der Hand, mit Waffen wie Bumerang oder Speer kämpft Ihr aus der Distanz, vermeidet Verletzungen und richtet mehr Schaden an. Anstatt sich auf langweilige Standard-Monster zu verlassen, verblüfft Euch "Linkle Liver" mit mutigen Alien-Kreationen und bizarren Endgegnern, Falkenreitern und mörderischen Ziffernblättern. Dungeon-Design und Oberwelt sind konventionell, verwöhnen aber mit flüssiger Sprite-Animation und zeitgerechten 3D-Objekten. Polygonbäume und 3D-Felsen ragen Euch entgegen und spiegeln sich verspielt in Flüssen oder Weihern. Bei der Steuerung verließ man sich auf pures Action-Scharmützel, die einzigen Menüs zeigen Waffen und Ausrüstung. Mankofreie Spielbarkeit, märchenhafte Optik und glasklarer Surround-Sound entschädigen für den Innovations-Mangel. Wer Nippon-Nachschub sucht und japanische Texte nicht scheut, greift bedenkenlos zu. *rb*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel.:0231/556140

Bevor sich Eure Heldin in ein neues Szenario wagt, hüpf Ihr in einen magischen Wirbelsturm. Die Windhose trägt Euch in die Stratosphäre. Dort betrachtet Ihr einen rotierenden Polygon-Globus und entscheidet Euch für einen Standort. Wer seinen Saturn ausschalten will, speichert über die Start- und C-Taste seinen Spielstand.

SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	RIVERHILL
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	57%

Japanophiles 3D-Duell mit bunter und flotter Grafik, lahmen Gegnern, aber motivierendem Zwei-Spieler-Modus.

SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	SEGA
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	74%

Buntes Action-Adventure mit zeitgemäßen Spezialeffekten und Surround-Soundtrack: Einwandfrei spielbar und toll präsentiert.



PLANET SATURN

World Military Commander: Mission Files

Die Cenozoic Campaign entführt Euch in eine Parallelwelt, auf der sechs Kriegsparteien um fiktive Kontinente streiten. Das Reich von Ayumala kämpft mit amerikanischen Waffen, die Soldaten von Paracela und Grager fahren in deutschen Panzern. Das Land Blarten entspricht Großbritannien. Rottgia der Sowjetunion. Unter dem Banner von Hapona (weißer Kreis auf rotem Untergrund) fahren japanische Kriegsfahrzeuge.

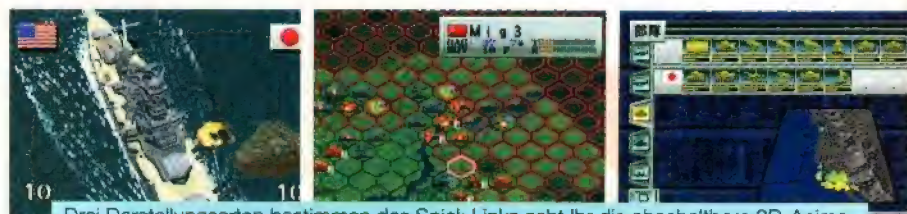


Pünktlicher Nachschub für Hexfeldherren: Nach einem halben Jahr liegt mit "Mission Files" die erste (und voraussichtlich letzte) Szenario-CD zum "World Advanced Military Commander" vor, den wir Euch in MAN!AC 11/95 mit 86% Spielspaß vorstellten. Im Gegensatz zu Mission-Disks für PC- und 3DO-Spiele müssen Saturn-Fans diesen Vorgänger nicht besitzen, um die neuen Schlachtfelder zu betreten, denn neben den Szenarios ist auch der Programm-Code auf der "Mission Files"-CD gespeichert. Im ersten Teil habt Ihr auf deutscher, japanischer oder amerikanischer Seite um die Weltherrschaft gekämpft, in den Mission Files wird Euch nun die russische Campaign nachgeliefert. Wollt Ihr keinesfalls auf sowjetischer Seite gegen die deutsche Kriegsmaschinerie antreten, wählt Ihr den fiktiven **Cenozoic**-Feldzug, in dem sich sogar Ufos und Dinos verbergen. Außerdem dürft Ihr Szenarien direkt anwählen, um sie alleine oder mit bis zu vier Strategie-erfahrenen Kumpels mit Pulverdampf zu überziehen. Auch diese Standard-Schlachten bringen Euch teils in Kriegssituationen, die Ihr in keinem Geschichtsbuch findet. An Grafik, Spielmechanik und Steuerung hat sich nichts geändert: Rundenweise ziehen die Kriegsparteien ihre Panzer, Flugzeuge und Zerstörer oder kaufen in den Heimatstädten neue Einheiten. Infanterie ist der einzige Truppentyp, der Städte besetzen kann. Weht über einer vormals feindlichen Gemeinde Euer Banner, zahlt sie für jeden Zug einen bestimmten Geldbetrag

in die Kriegskasse und repariert angeschlagene Truppen, sobald diese in der Stadt abgestellt werden. Wie im Vorgänger ergänzen moderne Fahr-



Die kaiserliche Flotte vor Kalifornien: Unter den frei wählbaren Szenarien findet Ihr fiktive Schlachten wie die japanische Invasion an der amerikanischen Westküste im Jahre 1946.



Drei Darstellungsarten bestimmen das Spiel: Links seht Ihr die abschaltbare 3D-Animation, die bei Schlachten eingeblendet wird, in der Mitte die strategische Karte, auf der Ihr Eure Einheiten verschiebt, ganz rechts einen der zahlreichen Status-Bildschirme.

und Flugzeuge Euer Waffenarsenal, während veraltetes Equipment aus dem Dienst genommen wird.

Für "Military"-Veteranen sind die "Mission Files" ein willkommenes Update. Da Sega keinerlei spielerische Verbesserungen einbaute und sich der Military-Commander durch die fiktive Mission noch weiter vom Status einer akkuraten historischen Simulation entfernte, haben wir die Spielspaßwertungen um zwei Prozentpunkte abgewertet. *wi*

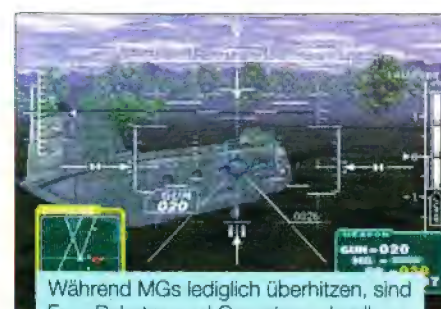
Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel. 0231/556140

Gun Griffon



Die letzten Minuten brachten die Entscheidung. Seit dem Check am Versorgungshelikopter hat sich mein Glück scharf gewendet: Jagdpanzer brechen von allen Seiten aus dem Bäumen hervor und eröffnen das Feuer. Als ich wild ballernd rückwärts wegdüse, sehe ich meinen Hubschrauber in einem Flammenball explodieren. Dann schlagen links und rechts Granaten ein. Erst am Hügel gerät der gegnerischen Überfall zum Stehen. Hier sind zwei Geschütze meiner Einheit platziert, die mir bei der Verteidigung und wenig später gegen einen Luftangriff helfen. Doch ich erhalte einen Treffer und stehe sekundenlang

Während MGs lediglich überhitzen, sind Eure Raketen und Granaten schnell verballert. Ein Helikopter bringt Nachschub.

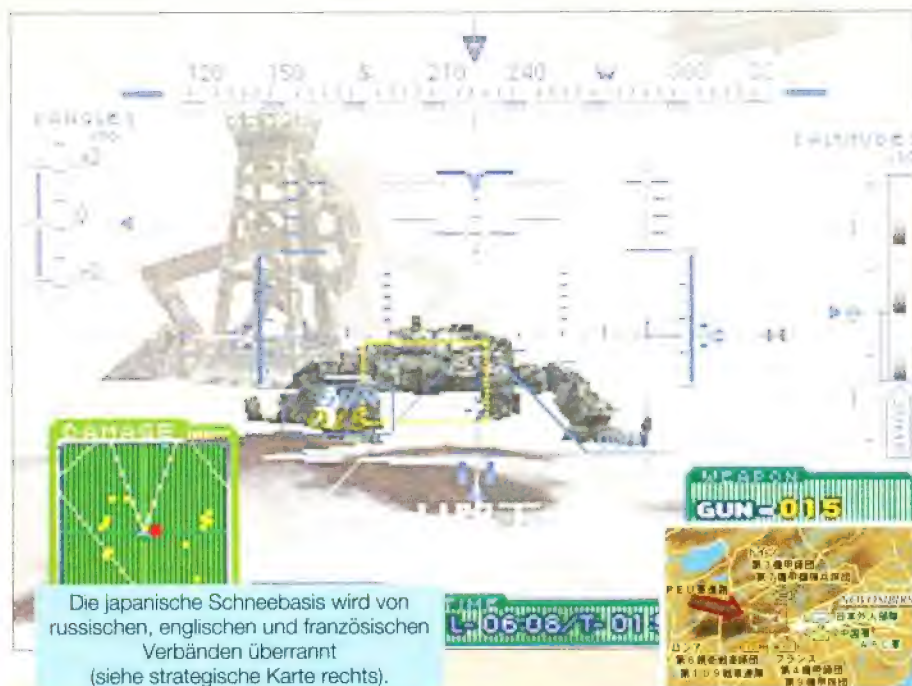


Im fiktiven Cenozoic Campaign wird die Welt in eine Parallelwelt verwandelt.



SYSTEM SATURN
HERSTELLER SEGA
BRO-RELEASE NICHT GEPLANT
SPIELSPASS 84 %

Fiktive Szenarios für Pixel-Generäle:
 Benutzerfreundliches & komplexes Japano-Strategiespiel mit Waffen des 2. Weltkriegs.



Die japanische Schnee-basis wird von russischen, englischen und französischen Verbänden überrannt (siehe strategische Karte rechts).



Auf dem großen Bild oben ist noch alles friedlich, im Hintergrund landet ein Hub-schrauber. Minuten später stampfen feindliche Mechs durch Eure Basis.



Jedes Vehikel besitzt ein anderes Bewegungs- und Kampfverhalten: Die Gliedmaßen der Mechs bewegen sich, Geschütztürme drehen sich auf Euch zu.

im feindlichen MG-Feuer. Im Gegensatz zu unseren Geschützen überlebt mein Mech, doch später laufe ich geradewegs in die zweite französische Front. Ich sehe drei Mech-Titanen ausschärmen – nur eine Frage der Zeit, bis sie mich erspähen und die letzte Jagd eröffnen. Mech-Spiele gibt's viele: Die schwerfälligen, aufwendigen Fasa-Lizenzen für den PC, ein leichtfüßiges Super-Nintendo-Gebolze und das hirnrissige "Metal Jacket". Den besten taktischen Gehalt und die beste Bewegungs-Simulation besitzt Mark Rosochas "Iron Soldier" für den Jaguar. Jetzt bringt das japanische "Gun Griffon" (programmiert vom "Silphheed"-Designer Game Arts) den Robot-Champion in Bedrängnis. Vier Einzeletappen schlägt Ihr als japanischer Mech-Pilot gegen alliierte Truppen, zu drei weiteren erhaltet Ihr danach Zugang. Ihr besitzt verschiedene Waffensysteme, zwischen denen Ihr in heiklen Situationen wechselt. Bei der Erfüllung Eures Missionsziels stehen

Euch Panzer und Flugvehikel zu Seite, die selbständig vorgehen, von gegnerischen Attacken aber schnell aufgerieben werden. Dann brecht Ihr alleine durchs Unterholz oder erhebt Euch zum Kampf gegen einen Jet in die Lüfte. Starke Nerven, ein vorausschauendes, scharfes Auge und durch Manga- und Anime-Konsum gesammelte Mech-Erfahrung helfen Euch bei den technisch akzeptablen, äußerst herausfordernden Missionen. Die Manövrierfähigkeit Eures Helikopters ist beachtlich, das Terrain taktisch reizvoll. "Gun Griffon" ist (auch optisch und akustisch) super-martialisch, etwas kurz, ansonsten rundum gelungen. *wi*
Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel. 0231/556140



Mit dem eingebauten Editor könnt Ihr eigene Levels basteln und diese dann auf Memory Card verewigen.

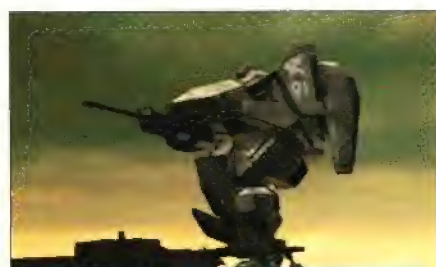
Lode Runner



Selbst bei genauestem Betrachten von Titelbild, Menü-Aufbau und Grafik erkennt man keinen Unterschied zur Playstation-Fassung, deren Test Ihr auf Seite 44 in dieser MANIAC lest. Das Revival von „Lode Runner“ basiert auf den spielerischen Tugenden des Plattform-Klassikers, im Verlauf der 150 Levels werden allerdings etliche neue Features eingeführt. Wer sich von der antiken, teils häßlichen Grafik nicht schrecken läßt, erlebt eine ausgewogene Mischung aus traditionellem Jump'n'Run und cleverer Knochelei. Um einen Level zu lösen, müßt Ihr nicht nur die verstreuten Goldbarren einsacken, sondern Euch mit den Verhaltensweisen der herumstreunenden Gegner befassen. Selbst die Rumpf-Kompetenz Eurer Spielfigur (laufen, klettern, Löcher graben) läßt viel Spielraum für pfiffige Strategien. Glücklicherweise machen die neuen Features (klebriger Untergrund, Schlüssel, diverse Gegner-Fallen) das Spiel nicht kaputt, sondern verpassen dem „Lode Runner“-Ambiente einen frischen Anstrich. Fans des Klassikers werden sorgsam mit den neuen Elementen vertraut gemacht. Neueinsteiger bekommen eine reichhaltige Extra-Palette an die Hand. Außerdem kann man drei Geschwindigkeiten einstellen – Schnelldenker schalten auf Turbo-Modus. *mg*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel. 0231/556140

Lode Runner war nicht das letzte Oldie-Remake der 32-Bit-Welt: Geplant ist u.a. ein Six-pack mit folgenden Williams-Klassikern: "Defender", "Stargate", "Joust", "Bubbles", "Sinister", und "Robotron 2084". Zunächst soll eine Playstation-Version erscheinen, für den Sommer sind auch 16-Bit-Umsetzungen für Super NES und Mega Drive geplant.



Ein Mech schreitet an ausgebrannten Panzern vorbei. Besitzer einer MPEG-Card genießen den Vorspann in Spitzen-Qualität.

SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	GAME ARTS
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	84%

Gefangene werden nicht gemacht: 3D-Schlachten mit Robotern, Panzern und Luftunterstützung. Mit taktischer Note!

SYSTEM	SATURN
HERSTELLER	PATRA
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	74%

Cleveres Geschicklichkeitsspiel mit viel taktischem Biß und 150 fordernden Knobel-Levels. Leider grafisch unter aller Kanone.

SONY 3D DIMENSION

Lode Runner

Satte 13 Jahre nach seinem ersten Start spurtet „Lode Runner“ noch immer: Die Super-Lunge hat er seinem Erfinder **Doug Smith** zu verdanken, der 1983 einen der ersten Spiele-Klassiker erfand, der nicht aus den Arcades stammte. Ursprünglich tummelte sich der wenige Pixel kleine Held in einer bildschirmgroßen Jump'n'Run-Umgebung, die aus Plattformen, Leitern, Goldbarren und Bösewichten bestand. Sobald er alle Schätze aufgesammelt hatte, öffnete sich eine Pforte zum nächsten Level. Um sich der Feinde zu erwehren, buddelte der Marathon-Mann Löcher – wahlweise rechts oder links von seinem aktuellen Standort. Dort hinein fielen die Gegner, und man konnte problemlos über die tollpatschigen Widerlinge hinweglaufen. Die Neuauflage spielt sich genauso – zumindest am Anfang. Gegenüber dem Original haben sich nur Farbkomposition und Hintergrundoptik verändert. Schade, daß sich die Entwickler bei der Winzgrafik auf absolutes Minimalismus-Niveau begaben. Nachdem man jedoch das erste Dutzend Levels gespielt hat, wird's langsam spannend. Rund 150 Levels sind in zehn Themengebiete unterteilt, die auch spielerisch Neuland bieten. Zu den wenigen Original-Features gesellen sich Schlüssel, Bomben und anderes Werkzeug. Ihr könnt Fallen aufstellen, die vorbeilaufende Feinde kopfüber an den Füßen aufhängen, mit dem Preßlufthammer direkt unter Euch ein Loch graben oder die Schurken mit einer glibbrigen Flüssigkeit bespritzen. Außerdem erlebt Ihr Spiel-

„Lode Runner“ machte seinen Programmierer auf einen Schlag zum Star-Designer – Grund genug, sich auf den Lorbeeren auszuruhen und für ein Jahrzehnt in der Versenkung zu verschwinden. Bis Doug Smith als Projektleiter für „Secret of Evermore“ zurückkehrte, wurde „Lode Runner“ für alle Heimcomputer, für PC, Game Boy, NES und Super NES, die PC-Engine und sogar mehrmals für die Spielballe umgesetzt.



Mit dem eingebauten Editor könnt Ihr eigene Levels erstellen. Auch diese Konstrukte sind auf Bildschirmgröße beschränkt.



Das taktische Spiel mit den Feinden ist ein wesentlicher Fun-Faktor: Wie locke ich sie in die Falle, wie kann ich sie umgehen?

stufen, die sich bis auf einen Lichtkreis um den Lode Runner in Dunkelheit kleiden. Diese ganzen Features erforscht Ihr im Solo-Modus oder in der Zwei-Spieler-Variante. Darüber hinaus dürft Ihr beliebig viele Levels selbst gestalten und speichern. Trotz der lieblosen Präsentation behauptet „Lode Runner“ seine Klassiker-Qualitäten. Die clevere Mischung aus Geschicklichkeit und Taktik fesselt noch heute ans Joypad, ohne jedoch den geringsten Unterschied zwischen 8-Bit und 32-Bit-Hardware aufzuzeigen. Die neuen Spielelemente werden behutsam eingeführt und fügen sich angenehm in das simple Grundkonzept. Wer den Verführungen von Grafik-Overkill und Surround-Sound widersteht und die Werte einer konservativen Tempo-Knochelei mit pfiffigem Taktik-Touch schätzt, darf sich den problemlos spielbaren Japan-Import zulegen. Das erstklassige Spielprinzip wird zwar oberflächlich unter Wert verkauft, sollte aber Genre-Liebhabern zu vergnüglichen Knobelstunden verhelfen. Besser als die ganzen abgestandenen „Tetris/Columns“-Verschnitte ist's allemal. *mg*

Testmuster von Game Activity, Schweiz. Tel: 0172/23735151

 	
ab 6 Jahren	
SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	PATNA
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	74%
Altmodischer Geschicklichkeitstest mit hochgradigem Taktik-Einschlag. Optisch peinlich, spielerisch pfiffig & motivierend.	

Vehicle Cavalier

Harte Männer sind gefragt: Als Mech-Kopfgeldjäger duelliert Ihr Euch in Vulkankratern, Endzeit-Citys und Wüstenlandschaften mit schwer gerüsteten Cyber-Verbrechern. Die Belohnung verpraßt Ihr nach jeder Schlacht für Laser, Schilde und Raketenwerfer zugunsten Eures Mechs. In den spartanischen 3D-Arenen blickt Ihr Eurem Polygon-Mech über die Schulter, der Bordcomputer richtet Eure Schnauze immer 'gen Gegner. Per Feuerknopf brennt Ihr dem Gegner eine Ladung Schrot auf die Panzerung, mit dem Steuerkreuz sucht Ihr Schutz hinter Bunkern und Felsen. Der Spielablauf ist flott, es mangelt jedoch an Abwechslung: Verwirrende Arenen mit Fallen oder Rollbahnen, Waffen- oder wenigstens Energieextras sucht Ihr vergeblich. Eure Feinde kämpfen alle mit der gleichen Taktik: Dauerfeuer und Zick-Zack-Kurs. Die Synthie-Klänge retten die CD genausowenig wie der fade Zwei-Spieler-Modus. *oe*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel. 0231/556140



Mech im Kamikazeangriff: Rasen die Gegner ballern auf Euch zu, sucht Ihr am besten Schutz hinter einem Bunker.

 	
ab 12 Jahren	
SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	VANGUARD WORKS
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	48%
Fade Polygon-Duelle mit schwerbewaffneten Mechs: Einfallslöse Arenen und Extra-Mangel vermiesen den Kampf.	

VIDEO & GAME

Tel. 030 421 37 67

Fax 030 421 37 68

An- & Verkauf

Auszüge aus unserer Preisliste

Coole Preise

SNES

Asterix & Obelix	PV	119
Breath of Fire 2	Dt	99
Bicer Mice from Mars	Dt	99
Bomberman 2	Dt	69
Bomberman 3	Dt	109
Batman Forever	Dt	99
Civilisation	US	129
Chrono Trigger	US	144
Donkey Kong 2	GV	109
Donald in Maui Mall.	Dt	129
Demolition Man	Dt	99
Earth Worm Jim	Dt	129
Final Fight 3	Dt	109
Front Mission 2	Jp	149
FIFA Soccer '96	Dt	119
Hebereke Popon 2	Dt	99
Jungle Strike	DV	109

Lufia 2	a. Anfr.	
Mega Man X3	Dt	99
Mario Kart	Dt	69
Mechwarrior 2	Dt	109
Mega Man 7	Dt	109
NHL Hockey 96	Dt	119
NBA Live '96	Dt	119
Operation Starfish	Dt	59
Parodius 3	179	
Primal Rage	Dt	99
PTO II	US	129
Pinocchio	Dt	129
Rock'n Roll Racing	Dt	89
Super Turrican 2	Dt	99
Syndicate	Dt	69
Sim City	Dt	79
Secret of Evermore	Dt	109
Secret of Mana 2	Jp	199
Superstar Soccer deluxe	Dt	129
Super Mario RPG	Jp a.Anfr.	
Street Racer	Dt	59
Time Cop	Dt	109
Theme Park	Dt	109
Tetris 2	Dt	119
Tetris & Dr. Mario	Dt	89
Urban Strike	Dt	89
Waterworld	Dt	109
Worms	Dt	119
Weapon Lord	Dt	129
WWF Wrestlemania	Dt	119
Yoshi's Island	Dt	119
Gebrauchtspele schon	ab	19
Action Replay 3	Dt	99
SuperNES gebraucht	Dt	129
Universal Adapter für US		39

Zeitungen

EGM/Game Fan je	US	12
3DO Magazin mit CD	US	15

3 DO

BIOS Fear	US	119
Blade Force	Dt	99
Creature Shock	Dt	99
Captain Quazar	US	119
Caspar	Dt	99
Chees War	US	119
Cyberia	US	109
Deadalus Encounter	US	139
D	US	129
Deadly Skies	US	119
Death Keep	US	119
Dragon Lore	US	119
Demo CD 4	US	19
4 Spiele Paket	US	69
Flying Nightmare	Dt	109
FIFA Soccer	Dt	99
Kingdom 4 Fear Raches	US	109
Killing Time	Dt	109
Monster Manor	GV	75
NHL Hockey 96	US	119
Need for Speed	GV	79
Poed	US	109
Panzer General	Dt	99
Phoenix 3	US	119
Primal Rage	US	99
Return Fire	US	99
Road Rash	GV	79
Streetfighter	GV	89
Space Hulk	US	109
Syndicate	Dt	99
Seal of Pharaoh	US	129
Slayer 2	US	129
Theme Park	Dt	99
Brain Dead 13	US	119
Cyberia	US	119
Gex	GV	79
Waterworld	US	119
Wing Commander 3	Dt	99
Viele Gebrauchtspele a.Anfr.	ab	59
Super NES Pad Adapter		59
3 DO-Konsole	ab	499
6 Button Pad		59

MEGA DRIVE & CD

Donald in Maui Mallard	129
FIFA Soccer 96	Dt 119
Micromachines 96	Dt 109
NHL Hockey 96	Dt 109
PGA Tour Golf 96	Dt 109
Phantasy Star 4	Dt 119
Superstar Soccer deluxe	Dt 119
Weapon Lord	Dt 119
Waterworld	Dt 109
Mega Drive gebraucht	Dt 79
XPerts	US 119

Sega Saturn

Blood Omen	US	119
Cyberia	US	119
Deadly Skies	US	119
Defcon 5	US	119
FIFA Soccer	Dt	99
F 1 Live Information	Dt	109
Golden Axe of Duell	Jp	129
Hang On GP 95	Dt	99
Magic Carpet	Dt	109
Military Commander 2	Jp	119
Mystaria	Dt	99
NBA JAM TE	Dt	99
NHL Allstar Hockey	Dt	109
Primal Rage	Dt	99
Panzer Dragon 2	Jp	119
Panzer General	Dt	99
Rayman	Dt	94
Romance of III Kingdom	US	129
Road Rash	Dt	99
Sim City 2000	Dt	99
SEGA Rally	Dt	99
Sega Tennis	Dt	99
Shell Shock	Dt	99
Streetfighter Alpha	US	119
The Horde	US	119
Theme Park	Dt	99
Thunderhawk II	Dt	109
Toshinden	Jp	129
Vampire Hunter	Jp	119
Viewpoint	Dt	99
Virtua Cop inkl. Gun	Dt	149
Virtual Racing	Dt	99
Wing Arms	Dt	99
Wrestling	Jp	129
Action Replay m. Backup	Dt	99
Back up Memory Card	US	109
Control Pad	US	44
Infrarot Controller - 2mal	US	99
Universal Adapter für Importe		59
Virtua Fighter 2	Dt	109

Importe erfragen
gebr. Saturn Geräte ab 579

Jaguar

Jaguar mit Spiel	GV	199
Alien vs Predator	GV	99
Dragon	GV	69
Fight for Live	US	129
Rayman	PV	129
Ultra Vortex	PV	129
Jaguar CD m. 4 CD's	ab	299
Creature Shock CD	US	129
Braindead 13 CD	US	129
Formula 1 Racing CD	US	129
Highlander CD	US	129

VIDEO CD

Armee der Finsternis	Dt	44
Apocalypse now	Dt	44
Forrest Gump	Dt	44
Jagd auf Roter Oktober	Dt	34
Star Trek	Dt	34
Top Gun	Dt	34
Phillips CDI Gerät	ab	199

PC CD ROM

Albion	Dt	89
Braindead 13	Dt	79
Command & C. Data Disk	Dt	29
Cyberia 2	Dt	85
Das schwarze Auge 3	Dt	89
Duke NUKEM 3D		79
F 1 Pole Position	Dt	89
Formula 1 GP 2	Dt	89
Police Quest Swat	Dt	89
Rayman	Dt	69
Ridge Racer	Dt	69
Stonekeep	Dt	89
Silent Hunter	Dt	89
Teamchef	Dt	89
Terminator Future Shock	Dt	79
Top Gun - Fire at Will	Dt	89
Wing Commander 4	Dt	95
Warcraft 2	Dt	89

NEU • NEU • NEU • NEU • NEU • NEU

Sony Playstation

Grundgerät nur 499,90

Playstation-Magazin
mit Demo-CD (engl.)
im ABO nur **22,00 DM**
zuzügl. 4 DM Versandkosten

3 DO Magazin
mit Demo-CD 19 DM

EGM 12 DM

Game Fan 12 DM

Sony Playstation

Alien Trilogie	Dt	94
Assault Riggs	Dt	89
Addidas Soccer	Dt	89
Alien Virus	auf Anfr.	
Braindead 13	US	119
Casper	Dt	94
Chaos Control	Dt	95
Cyberia	Dt	94
Destruction Derby	DV	95
Disc World	Dt	89
ESPN Extreme Games	Dt	89
FIFA Soccer 96	Dt	95
Horned Owl	Jp	169
In The Hunt	US	119
Jack is Back	Dt	95
Kings Field	US	119
Krazy Ivan	Dt	89
Lone Soldier	Dt	95
Loaded	Dt	99
Mickeys Wild Adv.	Dt	89
Namco Museum 2	Jp	139
NFL Game Day	US	119
NHL Face Off	US	119
Need for Speed	Dt	94
PGA Tour Golf 96	Dt	99
Philosoma	Dt	94
Pro Wrestling 96	Jp	139
Project Overkill	auf Anfr.	
Primal Rage	Dt	99
Panzer General	Dt	99
Rayman	Dt	95
Resident Evil / Bio Ha.	US	119
Ridge Racer Revolution	Jp	139
Road Rash	Dt	94
Streetfighter Zero	Jp	119
Shockwave Assault	Dt	99
Starblade Alpha	GV	79
Shell Shock	Dt	89
Slayer	Dt	99
Toshinden 2	Jp	139
Total NBA	Dt	94
Tekken	Dt	105
Theme Park	Dt	99
Twisted Metal	Dt	89
Thunderhawk 2	Dt	99
Total Eclipse Turbo	Dt	99
Viewpoint	Dt	99
Winning Eleven	GV	69
Wing Commander 3	Dt	99
Warhawk	Dt	89
Worms	Dt	89
Lenkrad mit Gas/Bremse	149	
Mouse		57
Memory Card		47
Turbo Pad		39
RGB Kabel	39	
Negcon Pad		89
Padverlängerung		25
2 Infrarot Pads		99
Link Kabel		49

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDAU
Segefelder Str. 75
nahe Rathaus

MARZAHN
Marzahner Promenade 47
neben A-Z

PRENZ' L BERG
Hans-Otto-Str. 28
nahe Dimitroffstr.

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 17 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Hans-Otto-Str. 28. US - Import • GV - gebraucht • Dt - Deutsch **Ladenpreise können abweichen!**

SONY 3D DIMENSION



MANIAC-City bei Nacht: Die Neuplanung des Nahverkehrsnetzes ist eine Aufgabe für geübte Strategen.

A-Train

Jede Spielstand-Speicherung fühlt eine **Memory Card** und dauert **knapp eine Minute**. Wer die **Playstation** während des **Speichervorgangs** erschüttert, **riskiert die Früchte** all seiner **Bemühungen**.

Bitte warten ...



Scheucht die Kühe von der Weide: Auf dem Land baut Ihr ein ökonomisches Bussystem auf.



Wird Euch der Streß im Büro zuviel, nehmt Ihr in einem Eurer Busse oder Züge Platz und genießt die Rundfahrt.

zu decken und neue Märkte zu erobern: Ihr eröffnet niedliche Kaufhausketten, Gaststätten und Vergnügungsparks, laßt Hochhäuser wachsen und dealt als Immobilienmakler mit Grundstücken. Dabei seht Ihr regelmäßig Eure Bücher (mit Abrechnungen und Diagrammen) ein, kontrolliert Einnahmen und Ausgaben, Konsumentenverhalten und Verkehrsdichte. Die Menüs mit ihren teils anschaulichen, teils etwas abstrakten Symbolen sind übersichtlich, die isometrische Oberweltenansicht bedarf der Gewöhnung. "A-Train" bringt das Wirtschafts-Thema trockener rüber als das fröhliche Nintendo-"Sim City", gewinnt seine Faszination aber ebenfalls aus den strategischen Zusammenhängen zwischen Bevölkerung, Wirtschaft und Eurem unbeirraren Allmacht-Ehrgeiz. Technisch hätten ein paar Modernisierungen nicht geschadet: Die 3D-Fahrten führen nicht nur an Euren Häusern, sondern auch an Polygon-Fehlern vorbei, auf der "Oberwelt" ist das Scrolling rucklig und manchmal störrisch. Die fidele Musik nervt nach ausgiebigen Verhandlungen, trotzdem kennen "Sim"-Fans kein Zurück mehr. *oe*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel. 0231/556140

Blockids

Was auf den ersten Blick wie ein weiterer „Tetris“-Clone aussieht, entpuppt sich als „Breakout“-Update. Der wesentliche Unterschied zwischen „Blockids“ und den

vielfältigen Vorfahren des „Arkanoid“-Zeitalters ist die dritte Dimension. Die brüchigen Mauerblöcke werden nicht nur hintereinander, sondern auch übereinander gestapelt. Aus diesem Grund wurde ein spielbestimmendes, neues Feature eingeführt: Auf Knopfdruck veranlaßt Ihr den Ball zum Springen.

Der Rest ist bekannt: Unten bewegt Ihr den Schläger nach rechts und links und bugsiert den Spielball wieder Richtung Mauerkonstrukt. Berührt der Ball einen Ziegelstein, verschwindet dieser und hinterläßt ab und zu ein Extra. Die Breite des Schlägers kann dadurch verändert werden, ebenso die Geschwindigkeit des Balles und die Position des Schlägers auf der Y-Achse. Insgesamt ganz nett, aber viel zu ideenlos, zu unübersichtlich und zu unspektakulär. *mg*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund. Tel. 0231/556140



Leider ist die Übersicht aus keinem der vier Blickwinkel so gut wie bei traditionellen 2D-"Breakouts".

SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	MAXIS
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	86 %
Erst lesen, dann spielen: Anspruchsvolle Wirtschaftssimulation mit vielfältigen Aufträgen und hohem Suchtfaktor.	

SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	ATHENA
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	52 %
Leidenschaftsloser „Breakout/Arkanoid“-Verschnitt mit zu wenigen Extras. Trotz 3D-Mauerbau ideenlos runterprogrammiert.	

SEIT 7 JAHREN EUER SPIELEPARADIES NR. 1

dynatex

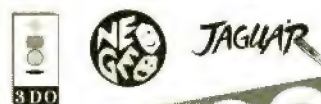


0231/573233 oder 556140
Mo-Fr 9.30-17.30

ATTENTION! ATTENTION! ATTENTION!

Da fast täglich Neuheiten eintreffen, verzichten wir ab sofort auf irreführende Vorankündigungen in der Werbung... Ruft uns an um die Neuheiten und Preise zu erfragen. Thanks!!!

GAME BOY SEGA SATURN SUPER NINTENDO PlayStation



LOOK OUT

WOW !!! ca. 35 spielbereite Konsolen
warten auf Euch im Erlebniscenter-Dortmund...
LADEN DORTMUND - Brück Str. 42-44 - 44135 Dortmund - Tel: 0231/594760
LADENLOKAL ESSEN - Rüttenscheider Str. 91
45160 Essen - Tel: 0201/716652

Hey Netsurfer Dynatex Internet: <http://www.dynatex.de>
Händler sind willkommen Fax: 0231/521553

Nintendo 64 • PlayStation • Saturn • SNES • SNK • PC CD-ROM

Sony PlayStation

Lenkrad m. Pedalen	dt	159,95 DM
Total NBA	dt	99,95 DM
Panzer General	dt	89,95 DM
Wing Commander 3	dt	99,95 DM
Shellshock	dt	99,95 DM
Roadrash	dt	99,95 DM
NBA in the Zone	dt	99,95 DM
Goeman Warrior	ip	149,95 DM
Galaxian 3	ip	149,95 DM
Motor Toon G.P. 2	ip	149,95 DM
Jumping Flash 2	ip	149,95 DM
Warriors of Fate	ip	149,95 DM
Darius Deluxe Pack	ip	149,95 DM
Wing Commander 3	dt	99,95 DM
Mickeys Wild Adventure	dt	89,95 DM
Hyper Final Match Tennis	ip	149,95 DM

SEGA Saturn

Shellshock	dt	89,95 DM
Earthworm Jim 2	us	109,95 DM
Panzer Dragoon Zwei	ip	119,95 DM
Skeleton Warriors	ip	119,95 DM
King of Fighters 95	ip	149,95 DM
Dark Savior	ip	119,95 DM
Gungriffon	ip	119,95 DM

SNES

Mario RPG	ip	189,95 DM
Secret of Mana 2	ip	199,95 DM
Front Mission 2	ip	149,95 DM
Bahamoth Lagoon	ip	199,95 DM

Hardware zu allen Systemen ab Lager lieferbar!!!

ALIEN TRILOGY PSX UNZENSTERT 99,95 DM

NEED FOR SPEED PSX DT 89,95 DM

RESIDENT EVIL PSX US 109,95 DM

MAGIC CARPET PSX DT 89,95 DM

PLAYSTATION DT ALTE SERIE 549,95 DM

SATURN DT 499,95 DM

TEKKEN 2 PSX JP 149,95 DM

PHONE:

0208 855 612

UND

0208 201 888



DON'T FORGET

Clubmitg lied werden
und Kohle sparen !!!

Highlights des Monats

PSX Alien Trilogy	DM 78,00
SAT Shell Shock	DM 92,00
3DO Dragon Lore	DM 79,00
SNES Pinocchio	DM 119,00
U64 • Konsole	DM 479,00

• Ab sofort könnt Ihr die U64
vorbestellen. Auslieferung
sofort nach erscheinen.

"Players Order Club" Is doch logisch!

Playstation

Assault Riggs	dt.	DM 79,00
Battle A. Toshinden 2	dt.	DM 79,00
Cyberia	dt.	DM 89,00
Descent	dt.	DM 89,00
Destruction Derby	dt.	DM 89,00
Discworld	kompl.	dt. DM 80,00
Entomorph	dt.	DM 79,00
Fifa Soccer 96	dt.	DM 80,00
Gex	dt.	DM 89,00
Horned Owl	dt.	DM 89,00
Jonny Bazookatone	dt.	DM 79,00
Krazy Ivan	dt.	DM 81,00
Loadet	dt.	DM 81,00
Parodius Deluxe	dt.	DM 81,00
Rayman	dt.	DM 81,00
Import Pin	dt.	DM 4,90
Playstation ohne Spiel	dt.	DM 549,00
Scart Kabel	dt.	DM 35,00
Madcatz Lenkrad	dt.	DM 139,00
Maus Playstation	dt.	DM 52,00
NeGcon Joypad	dt.	DM 82,00
Link-Kabel	dt.	DM 43,00
Joypadverlängerung	dt.	DM 19,00
ASCI Joystick	dt.	DM 99,00

Saturn

Battle Arene Tosh. Rem.	dt.	DM 89,00
Sim City 2000	kompl.	dt. DM 88,00
Clockwork Knight 2	dt.	DM 90,00
Descent	dt.	DM 89,00
Endorfun	dt.	DM 83,00
Fifa Soccer 96	dt.	DM 85,00
Jonny Bazookatone	dt.	DM 69,00
Magic Carpet	dt.	DM 83,00
Myst	kompl.	dt. DM 92,00
Mystaria	dt.	DM 92,00
Parodius Deluxe	dt.	DM 82,00
Virtua Cop incl. Pistole	dt.	DM 125,00
Saturn ohne Spiel	dt.	DM 629,00
Saturn mit 3 Spielen	dt.	DM 895,00
Arcade Racer Lenkrad	dt.	DM 104,00
Photo CD-System	dt.	DM 47,00
Joypad Saturn	dt.	DM 38,00

3DO

Battle Sport	dt.	DM 89,00
Casper	dt.	DM 99,00
Creature Shock	dt.	DM 78,00
Cyberia	dt.	DM 99,00
Descent	dt.	DM 99,00
Dragon's Lair	dt.	DM 79,00
Fifa Soccer	dt.	DM 89,00
Gex	dt.	DM 85,00
John Madden Football	dt.	DM 82,00
Panzer General	dt.	DM 83,00
PGA Tour Golf	dt.	DM 85,00
Primal Rage	dt.	DM 95,00
Rebel Assault	dt.	DM 89,00
Road Rash	dt.	DM 89,00
Sewer Shark	us.	DM 95,00
Shock Wave	dt.	DM 89,00
Starfighter	dt.	DM 85,00
Theme Park	kompl.	dt. DM 89,00
Wing Commander 3	dt.	DM 89,00
Goldstar 3DO+Fifa So.	dt.	DM 619,00
Joypad GDF-111P	dt.	DM 57,00
3DZero 6 Button Joypad	dt.	DM 59,00
Infrar. 6 Button Joypad	dt.	DM 100,00
Joypad SV-1201 3-DO	dt.	DM 30,00

MegaDrive

Addams Family Values	dt.	DM 103,00
Comix Zone	dt.	DM 107,00
Donald Duck Maui Mall.	dt.	DM 107,00
Izzy's Quest	dt.	DM 99,00
Pocahontas	dt.	DM 107,00
Power Ranger 2	dt.	DM 95,00
Star Trek Deep Space...	dt.	DM 104,00
NHL Hockey 96	dt.	DM 84,00
PGA Tour Golf 96	dt.	DM 84,00
Story of Thore	kompl.	dt. DM 118,00
Vectorman	dt.	DM 84,00
Waterworld	dt.	DM 98,00
Worms	dt.	DM 94,00
4 Spieler Adapter	dt.	DM 59,00
6 Button Joypad	dt.	DM 34,00
Joypadverlängerung	dt.	DM 15,00
Programm Pad SV-443	dt.	DM 58,00

Super Nintendo

Bomberman 3	dt.	DM 104,00
Breath of Fire 2	us.	DM 119,00
Cut Throat Island	dt.	DM 104,00
Donkey Kong	dt.	DM 119,00
Illusion of Time	dt.	DM 104,00
Int. Soccer Deluxe	dt.	DM 122,00
Kirbys Dream Course	uk.	DM 85,00
Mega Man X2	dt.	DM 104,00
NHL Hockey 96	dt.	DM 104,00
Pac Man 2	dt.	DM 104,00
Toy Story	dt.	DM 119,00
Star Trek Next Gener.	dt.	DM 101,00
Star Trek Deep Space	dt.	DM 104,00
Venom Spiderman	dt.	DM 104,00
Waterworld	dt.	DM 104,00
6-Spieler Adapter	dt.	DM 49,00
Action Replay Pro 3	dt.	DM 85,00
Donkey Kong Plusch	dt.	DM 36,00
Infrarot Joypads	dt.	DM 87,00
Spieleherater Donkey 2	dt.	DM 23,00
Spieleherater Donkey 1	dt.	DM 23,00
SNES ohne Spiel	dt.	DM 192,00
Super Game Boy	dt.	DM 94,00
Joypadverlängerung	dt.	DM 15,00

Specials !!!

Demnächst beim Club!

Playstation Umbau auf Multinorm.

Dann laufen einfach alle Versionen
ohne Probleme oder Wechseltricks.

Einfach Version über Schalter
emsttellen und schon läuft's.

Infos unter 089 / 608 602 17

Auszug aus dem Gesamtprogramm



Players Order Club Alte Landstraße 12-14 85521 Ottobrunn Tel. 089 / 608 602 17 Fax 089 / 608 602 02

SONY 3D DIMENSION



Die Fischköpfe im Atlantis-Turm werfen mit Muscheln. Wer nicht rechtzeitig ausweicht, purzelt herunter.



Das Schild warnt Euch vor einem Steinschlag: Ihr klettert mit Pad- und Knopfdruck zur Seite.

Hyper Crazy Climber

Nichibutsu ist einer der ältesten Spielehersteller Japans. Der Klassiker "Crazy Climber" wurde letztes Jahr zusammen mit "Moon Cresta" und "Fishing Derby" auf einem 4-MBit-Super-Nintendo-Modul wiederveröffentlicht. Um weitere Automatenumsetzungen ergänzt, erschienen die "Nichibutsu Classics" auch für die Playstation.



Während sich Videospiel-Neulinge auf hochgezüchtete 32-Bit-Produkte stürzen, erleben alteingesessene Zocker einen Nostalgie-Flash. Die Joypad-Veteranen besuchen das "Namco Museum" oder spielen Titel wie "Hyper Crazy Climber" – das aufgemöbelte Remake eines alten Nichibutsu-Automaten. Fans des Arcade-Vorbilds halten sich allerdings an die in der Randspalte erwähnten Klassik-Version, die mäßig präsentierte Neuauflage der antiken Kletterei hätte sich Nichibutsu besser verkniffen: Mit nur drei unterschiedlichen Charakteren hapert's der Kletterpartie an der nötigen Abwechslung, zudem erfuhr das ver-



プレイヤーを3つのタイプの中から選んでください。
Vor der Kraxelei entscheidet Ihr Euch zwischen Bommelmützen-Bubi, einem süßen Manga-Mädel und Anime-Karnickel.



Die Weltkarte zeigt sämtliche Gebäude. Nur wer einen Gipfel erstürmt, darf das nächste Bollwerk erklimmen.

staubte Spielprinzip keine zeitgemäße Überarbeitung. Wie im Original kraxelt Eure Figur an Türmen, Hochhäusern und anderen schwindelerregenden Bauwerken empor, eine Karte am rechten Bildschirmrand zeigt Standort und aktuelle Kletterhöhe. Erst wenn Ihr an sämtlichen Hindernissen vorbeigeklettert und allen Geschossen ausgewichen seid, winkt der Gipfelsturm: Wer auf der Karte die Spitze erreicht, darf seine Kletterausrüstung zusammenpacken und sich im nächsten Level nach einer neuen Herausforderung umschauen. So simpel die Aufgabe klingen mag, so umständlich und stümperhaft hat man die Idee ausgeführt: Anstatt mit dem Steuerkreuz zu klettern, müßt Ihr Euch mit einer schlampig programmierten Kombination aus Pad-Bedienung und hektischem Knopfgedrücke herumärgern. Reagiert die träge Figur endlich auf Eure Kommandos, hängt Ihr schon wieder in einer Sackgasse: Hindernisse und Klettersteig sind kaum voneinander zu unterscheiden, oft artet Euer Aufstieg in panisches Herumgedrücke aus. "Hyper Crazy Climber" nur für eingeschworene Fans interessant. *rh*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund, Tel. 0231-556140

SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	NICHIBUTSU
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	38%

Schwaches Automaten-Remake: Optisch und spielerisch mäßig umgesetzt, Spielwitz und Design sind von gestern.

Brain Dead 13

Neuer Stoff für "Space Ace"-Fans: Als Computerfreak Lance werdet Ihr vom miesen Dr. Neurosis, der bei der Versklavung der Menschheit Eure technische Unterstützung benötigt, in ein schwungvoll gezeichnetes Cartoon-Abenteuer verwickelt. Als patriotischer Erdenbürger flüchtet Ihr durch das Anwesen des wahnsinnigen Doktors, ständig verfolgt von seinen Häschern Vivi, Fritz und etlichen Monstern. Drückt Ihr mit sauberem Timing die entsprechende Taste, könnt Ihr den Fieslingen entkommen oder eine Gegenattacke starten. Im Vergleich zu "Space Ace" ist das ulkige Gruselabenteuer abwechslungsreicher, da Ihr Euch nicht immer durch die gleiche Todesszene quält, sondern variable Massakrier-Varianten serviert bekommt. Leider haben die Entwickler dafür die Steuerung vermurkst: Statt blinkender Hinweise im voraus machen Euch abstrakte Töne auf einen Fehler aufmerksam – Frust ist vorprogrammiert. *oe*

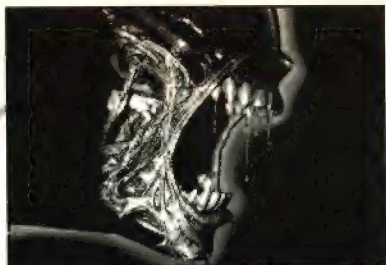
Erhältlich bei Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140



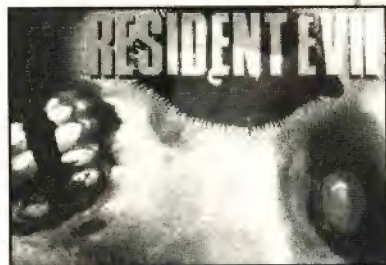
Auge in Auge mit "Fritz the Shark": Dank unbegrenzter Continues könnt Ihr witzige Todesszenen mehrmals genießen.

SYSTEM	PLAYSTATION
HERSTELLER	READYSOFT
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	44%

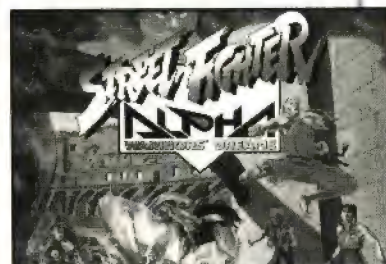
Grustiger Klamauk-Interactive-Cartoon im "Try'n'Error"-Stil: Leider werdet Ihr erst im nachhinein auf Gefahren hingewiesen.



ALIEN TRILOGY



RESIDENT EVIL



STREET FIGHTER ALPHA

Beispiel 1: Sony Playstation
 + 2tes Joypad
 + Memory Card
 + Tekken
DM 37.-
 monatlich
 bei 24 Monaten

Beispiel 2: Sega Saturn
 + 2tes Joypad
 + Virtua Fighter
 + Sega Rally
DM 42.-
 monatlich
 bei 24 Monaten

► ARJAY-FINANZIERUNG ◀

Effektiver Jahreszins: 13.9% Laufzeit 12 oder 24 Monate.

Es können Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden.

Der Mindestbestellwert beträgt DM 500.- Fordern Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen an - Unverbindlich!

PLAYSTATION

Grundgerät dt 50Hz	549.00
Action Replay Pro dt	89.90
Joypad (Sony)	59.90
Joypad (ASCII)	69.90
Joypad NeGcon (Namco)	89.90
Joyboard (ASCII)	119.90
Lenkrad	159.90
Link-Kabel	49.90
Memory Card dt	49.90
Mehrspieler-Adapter	69.90
Maus dt	59.90
RGB-Scart-Kabel	49.90
Alien Trilogy pal	99.90
Alone in the Dark II dt	89.90
Casper dt	99.90
Defcon 5 dt	89.90
Descent dt	99.90
Discworld dt (Sprache)	89.90
Extreme Pinball dt	99.90
FIFA-Soccer '96 dt	99.90
Hi-Octane dt	*49.90

SATURN

Grundgerät dt 50Hz	649.00
Action Replay Pro	99.90
Action Replay PC-Karte	89.90
Adapter für Import CD's	59.90
Joypad (Sega)	44.90
Joyboard (Sega)	89.90
Lenkrad (Arcade Racer)	129.90
Mission Stick	149.90
MPEG-Modul dt	349.00
Photo CD System	59.90
Umbau dt/us/jp	79.90
Blazing Tornado jp	*69.90
Casper dt	99.90
Cyber Speedway dt	89.90
D dt	89.90
Darius Gaiden dt	89.90
Daytona USA dt	119.90
Destruction Derby dt	89.90
Diskworld dt	89.90
F1 - Challenge dt	109.90
FIFA-Soccer '96 dt	109.90

SUPER NES

Breath of Fire II dt	109.90
DK Country II dt	139.90
Mega Man 7 dt	*49.90
Mega Man X 3 dt	109.90
Secret of Evermoore dt	119.90
Superstar Soccer II dt	139.90
Toy Story us	109.90
War 2410 us	139.90
Powerstation dt	189.00
ASCII-Fighter-Stick dt	*29.90
Umbau 50/60Hz	99.90
Umbausatz 50/60Hz	69.90

NEO GEO CD

Fatal Fury IV	129.90
King of Fighters '95	*99.90
Pulstar	*99.90
Umbau 50/60Hz	69.90
Umbau Sprache us/jp	69.90
Umbau 50/60 & us/jp	99.90

3DO

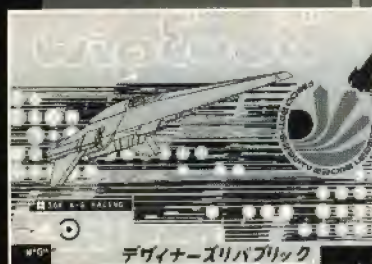
Bladeforce us	*29.90
Gex us	*19.90
Q us	*19.90

ARJAY GET YOUR GAMES

0221-121067



PANZER DRAGON II



WIPEOUT



X-MEN CHILDREN OF THE ATOM

Johnny Bazookatone dt	89.90
Krazy Ivan dt	89.90
Lemmings 3D dt	*69.90
Loaded dt	89.90
Lone Soldier dt	89.90
Magic Carpet dt	99.00
Mickey's Adventure dt	89.90
Myst dt	89.90
NBA-In the Zone dt/us je	89.90
Need for Speed dt	99.90
NFL Quarterback Club dt	89.90
Panzer General	89.90
Philosoma dt	89.90
Primal Rage dt	89.90
Psychic Detective dt	99.90
Ran-Soccer dt	89.90
Rayman dt	89.90
Resident Evil us	119.90
Ridge Racer dt/us je	89.90
Ridge Racer Rev. us	119.90
Road Rash dt	99.90
Shellshock dt	89.90
Shockwave Assault dt	99.90
Street Fighter Alpha us	119.90
Street Fighter Movie dt	*39.90
Tekken dt	99.90
Thunderhawk II dt	99.90
Toshinden II us	119.90
Total NBA dt	99.90
Viewpoint dt	99.90
Warhammer dt	89.90
Warhawk dt	89.90
Wing Commander III dt	99.90
Worms dt	89.90
WWF Arcade Game dt	*69.90

Johnny Bazookatone dt	89.90
King of Fighters '95 jp	159.90
Lemmings 3D dt	89.90
Magic Carpet dt	109.90
Myst dt	119.90
Mystaria dt	109.90
NFL Quarterback Club dt	99.90
NHL Allstar Hockey dt	109.90
Panzer Dragoon dt	119.90
Panzer Dragoon Zwei jp	139.90
Pebble Beach Golf dt	99.90
Pretty Fighter X	*39.90
Rayman dt	89.90
Robotica dt	89.90
Sagaia jp	149.90
Sega Rally dt	109.90
Shellshock dt	119.90
Sim City 2000 dt	109.90
Slam Dunk jp	*59.90
Street Fighter Alpha us	119.90
Theme Park dt	109.90
Thunderhawk II dt	109.90
Toshinden Remix dt	109.90
Vampire Hunter jp	149.90
Viewpoint dt	99.90
Virtua Fighter dt	*49.90
Virtua Fighter Graphics	59.90
Virtua Fighter II dt	119.90
Virtua Hang On dt	109.90
Virtua Racing dt	89.90
Wing Arms dt	99.90
WipeOut dt	89.90
Worms dt	89.90
WWF Arcade Game dt	99.90
X-Men dt	89.90

VERSANDADRESSE

ARJAY GAMES

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
 Montag - Freitag 10:30 - 18:30

Fon: 0221-12 10 67
 Fax: 0221-12 56 76
 100124,2230@compuserve.com

UNSER LADENLOKAL

JUMP RUN®

Ebertplatz 2 - 50668 Köln
 Ladenpreise können abweichen

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert von DM 300.- senden wir versandkostenfrei. Bestellungen bis 17:00 werden noch am selben Tag verschickt. (Lagerware)
 Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.

Händleranfragen erwünscht.

NINTENDO NATION



Bahnt Euch den Weg durch morsches Holz: Die Brotbäckerei (im "Mystical Ninja"-Stil) wird von Euch weggeschossen.



Vielspielpotpourri: In "Parodius 3" trifft Ihr (hier in der Rolle des Katze) auf viele Wesen aus anderen Konami-Spielen.

Parodius 3

Das erste "Parodius" galt nach seinem Erscheinen 1992 als das beste Nintendo-Action-Spiel, eine Baller-Veräppelung, die witziges Charakter-Design mit kniffligen Levels verband. Den zweiten Teil testeten wir in MAN!AC 1/95: Für "Fantastic Journey" hatte Konami weitere Helden aktiviert und alte Spielelemente mit neuen Einfällen garniert – 87% Spielspaß war uns die Fortsetzung wert. Während wir bei "Parodius 2" noch optimistisch auf einen Deutschland-Release hofften, steht bei Teil 3 bereits fest, daß er niemals außerhalb Japans erscheinen wird. Das Spielprinzip behielt Konami bei. "Jikkyo Oshberi Parodius" protzt mit insgesamt 16 anwählbaren Spielfiguren (in acht Pärchen unterteilt). Zu Twin Bee, Vic Viper & Co. haben sich zwei Feen und ein Katzenpärchen gesellt, die Raketen-reitenden Bunnys, Goemon und Kid Dracula werdet Ihr im dritten Teil dafür nicht mehr finden.

Die beiden Schulumädels bilden den größten Endgegner der "Parodius"-Geschichte. Zum Vergleich schwebt ganz oben Twinbee mit Sidekick.

Schon im Vorspann fällt Euch die größte "Parodius"-Neue-

rung auf, ein ständig quasselnder Japano-Kommentator, der mit klarer Sprachausgabe das Geschehen kommentiert. Den akustischen Luxus hat sich Konami einen Spezial-Chip ("SA 1") kosten lassen, der hier zum ersten Mal zu Einsatz kommt. Umgebaute Super-Nintendos haben mit dem Modul Probleme, auf Original-NTSC-Konsolen läuft das Spiel aber einwandfrei. Wie die Vorgänger führt Euch "Parodius 3" durch Landschaften und Gebäude im irrwitzigen Japano-Stil. Gleich zu Beginn kurvt Ihr durch eine Volksschule, in der Euch riesige Bleistifte erschlagen wollen und uniformierte Schülerinnen in Seifenblasen herumschweben. Über tödliche DJs, morsche Goemon-Landhäuser und jede Menge grafischer Schwachsinn, anzügliche Gags und hintergründige Insider-Anspielungen legt sich ein alberner Quitsch-Soundtrack und ein Japano-Sprecher, der sensible Spieler schnell nervt. Die Extra-Verteilung ist inflationär, binnen weniger Sekunden puckt Euer Held seine Schüsse dutzendfach. Auch den Aufmarsch der vielfältig animierten Witz-Feinde hat Konami übertrieben, stellenweise erstickt die Spielbarkeit im Spaß-Getümmel. *wi*



Welche Witzfigur hätten Sie den gerne? Acht Heldentypen bzw. 16 verschiedene Wesen warten auf Eure Wahl.

War 2410



Die Gentechnologie ist schuld: Im Jahr 2003 teilt sich unser Erbgut in die Spezies Mensch, Ork, Crome und Mars, die 2413 schließlich den Krieg der Rassen entfachen. Als Feldherr der Menschheit lenkt Ihr aus der Vogelperspektive Eure Truppen: Ihr führt im Rundenschema Panzer, Geschütze und Mechs flott gegen den cleveren Computerfeind, weitet sich der Kampf jedoch über den aktuellen Bildschirm aus, wird's kompliziert: Um den sichtbaren Ausschnitt zu verschieben, müßt Ihr erst auf einen (ansonsten) überflüssigen Radar klicken und anschließend ein ominöses Rechteck verschieben. Die "War 2410"-Statistiken sind ein Witz: Hitpoints lest Ihr an Energiestreifen ab, die vier Eigenschaften Eurer Vehikel werden mit "gut", "mittel" und "schlecht" angezeigt. Grafik und Sound geben Euch den Rest: Die plumpen Sprites ruckeln vor sich hin, die Hintergrundmusik brummt starre Dreiklänge – Hilfe, rettet mich! *oe*

Erhältlich bei Dynatex, Dortmund, Tel. 0231/556140



Die Kavallerie läßt's krachen: In der Stadt können sich Eure Truppen besonders gut verschanzen.

MBIT 24 **ab 6 Jahren**

SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	KONAMI
BRD-RELEASE	NICHT GEPLANT
SPIELSPASS	79 %

Vollblut-Klamauk mit prominenten Konami-Figuren, Ulk-Endgegnern und tonnenweise Sprachausgabe dank SA1-Spezialchip.

MBIT 16 **ab 12 Jahren**

SYSTEM	SUPER NES
HERSTELLER	ADVANCED
BRD-RELEASE	UNBEKANNT
SPIELSPASS	42 %

Eintöniges Science-fiction-Strategiespiel mit plumper Grafik, fadem Sound und nervigen Schwächen in der Benutzerführung.

MEGA TRADE

GmbH

Mega-Hits zu
Superpreisen

Super Nintendo	Super Nintendo	Game Boy	Sony
Action Replay Pro 89,-	Secret of Evermore 106,90	Pac in Time 49,90	Hi Octane 89,90
Adapter US / PAL 39,90	+ Spielberater 59,90	Page Master 49,90	J. Madden Football 89,90
Controller Pad Sup.P. 39,90	Sim City d.A. 59,90	PGA 95 39,90	Jonny Bazookatone 85,90
Sprint Pad - transparent 34,90	Star Trek - Deep S.Nin 119,-	PGA-Europ. Tour 109,-	Kileak The Blood 85,-
Axelay 49,90	Super Battletank 2 39,90	Pinball Dreams 49,90	Krazy Ivan 85,90
Batman Forever 109,-	Super BC Kid 114,-	Pinocchio 59,90	Lemmings 3D 74,90
Beauty and the Beast 79,90	Super Bomberman 2 59,90	Stargate 39,90	Loaded 89,90
Breath of Fire 2 124,90	Super Danny 49,90	Sunsoft-GP 44,90	Lon Soldier Orig. 89,90
Clayfighter 2 59,90	Super Dropzone 39,90	Super Probotector 2 49,90	Mad-Catz-Lenkrad 144,90
Dirt Trax FX 119,90	Super Mario World 2 106,90	Tetris 2 59,90	Magic Carpet 85,90
Donkey Kong 2 132,90	Super Punch Out 109,-	Tetris 3 (Blatt) 62,90	Mickey's Wild Adv. 85,90
Dr. Franken 49,90	Super Turrican 2 99,-	Top Rank. Tennis 54,90	NBA-In the Zone 95,90
Dschungelbuch 99,-	Tetris 2 106,90	True Lies 56,90	NBA-Jam Tourm. 79,90
Earth Worm Jim II 119,-	Theme Park 114,-	Yoshis Cookie 39,90	NBA-Live 96 89,90
Fifa Soccer 96 109,-	Toy Story 129,90	Zelda 59,90	Need for Speed 89,90
Final Fight 3 109,90	Unirally 99,-	Sony	Novastorm 79,90
Foreman R.A. Boxing 109,-	Warrior's Woods 89,-	Action Replay Prof. 91,90	Panzer General 104,90
Hagane 99,-	Warlock 99,-	Controller 51,90	Parodius de Lux 79,90
Harley's H.Advent. us 39,90	Wolverine 89,-	Controller mit Turbo + 46,90	Philosoma 85,90
Hulk 39,90	WWF-Raw 79,90	Slow Motion 46,90	PGA-Tour Golf 96 89,90
Hurricanes 49,90	Yogi Bär 49,90	Contr. Pads - Infrarot 106,90	Primal Rage 85,90
Intern.Superst. Soccer 124,-	Game Boy	Contr. Verlängerung 22,90	Raiden Proj. 85,-
J. Madden Football 99,-	Action Replay Pro 59,-	Euro-Scart-Kabel 68,90	Raymann 79,90
Jordan Adventure 99,-	Game Light Plus 19,90	HF-Adapter 42,90	Revolution X 85,90
Judge Dredd 109,-	GB-Basis-Set u. Tetris 114,90	Link-Kabel 42,90	Ridge Racer 92,-
Kid Clown L.Cr.Chase 99,-	Asterix u. Obelix 59,90	Memory Card 42,90	Road Rash 89,90
King of Dragons 94,90	Batman Forever 56,90	Mouse 51,90	Shell Shock 74,90
Kirby's Dream Course 86,90	BC Kid 2 56,90	Multi Tap 60,90	Shockwave Assault 89,90
Kirby's Ghost Traps 86,90	Cool Spot 44,90	neGcon 85,90	Street Fighter T.M. 79,90
Lemmings 2 39,90	Crash Dummies 39,90	PC-Link-Paket 82,90	Street Racer 85,90
Lost Vikings 2 109,90	Donkey Kong Land 60,90	RGB-Scart-Kabel 46,90	Striker 96 84,90
Madden '95 99,-	Dr. Mario d.A. 49,90	Spez. ASCII Pad 60,90	Total NBA 95,90
Mario's Time M/C 79,90	FI-Race 4 Player 39,90	Spez. Joy-Stick 103,90	True Pinball 89,90
Megarobot Golf us 29,90	Fifa Soccer 96 62,90	Agile Warrior 89,90	Twisted Metal 85,90
Micro Machine 79,90	Golf Classic 57,90	Allen Trilogy 92,-	Viewpoint 89,90
NBA-LIVE 96 109,-	Judge Dredd 56,90	Assault Riggs 84,90	War Hawk 85,-
NBA-Jam T.E. 69,90	Jungle Strike 59,90	D 85,90	Wing CommanderIII 100,90
NHL 96 109,-	Kirby's Dreamland 2 60,90	Defcon 5 85,90	Wipe out 95,-
Lost Vikings 2 109,90	Mario Land 3 59,90	Destruction Derby 89,90	WWF-Wrestle Mania 74,90
Operation Logic B. us 29,90	Mega Man 4 55,90	Discworld d.Vers 85,90	X-Com (UFO) 82,90
Pac-Attack 79,90	Mickey Mouse V 59,90	Extreme Games 79,90	Zero Divide 89,90
Page Master 79,90	NBA - Live 96 62,90	Extreme Pinball 85,90	
Pinocchio 129,-	NHL 95 39,90	Fade To Black 89,90	
Sailormoon 39,90	NHL - Hockey 96 62,90	Fifa Soccer 96 84,90	
		Goal Storm 85,90	

MEGA TRADE GmbH Versand & Gameshop

Ekkehardstr. 16a 78224 Singen

Tel: 07731/66634 Fax: 07731/64521

Versand per Nachnahme DM 10,- ab DM 300,- frei! Gesamtliste anfordern

Game
ZONE

Tel.: 089-480 29 13

Orleansstr. 63 · 81667 München

MEGA DRIVE

Intern. Soccer Deluxe 89,90

Miss Pacman d 49,90

Pitfall d 39,90

SATURN

Hang On GP 99,90

Hebereke 79,90

Sim City 2000 d 99,90

Wing Arms d 89,90

SUPER NES

Batman Forever d 49,90

Beavis & Butthead d 49,90

NFL Quarterback d 49,90

Spawn d 49,90

PLAYSTATION

Defcon 5 89,90

Hi-Octane d 59,90

Johnny Bazoookatone d 79,90

Worms d 79,90

Zero Divide 79,90

Lieferung erfolgt gemäß unseren Geschäftsbedingungen!

Telefon: 040/
390 50 62



Händleranfragen erwünscht

Viele gebrauchte Spiele auf Lager

Telefon: 040/
390 50 62

Inzahlungnahme von Spielen • Beim Kauf einer Konsole gibt es 10% Rabatt auf jedes Spiel! • Inzahlungnahme von Spielen

Sony PlayStation

PSX + Demo CD (dt.)	549,90
RGB-Kabel (dt.)	29,90
Link Kabel (dt.)	49,90
Antennenkabel (dt.)	54,90
Memory Card (dt.)	49,90
PSX 1 Controller (dt.)	49,90
PSX 2 Controller (dt.)	59,90
Commander Cont. (dt.)	49,90
Mad-Catz-Lenkrad	155,90
NeGcon Cont. (dt.)	89,90
3D Lemmings (dt.)	69,90
adidas Pow. Soccer	95,90
Agile Warrior (dt.)	99,90
Alien Trilogy (dt.)	89,90
Air Combat (dt.)	69,90
Assault Riggs (dt.)	89,90
Battle Arena Toshiden (dt.)	89,90
Battle Ar. Toshiden 2 (dt.)	99,90
Beyond the Beyond (dt.)	89,90
Chaos Control (dt.)	99,90
Chronicles of the Sword	99,90
Cyberia (dt.)	99,90
Defcon 5 (dt.)	89,90
Destruction Derby (dt.)	89,90
Discworld (dt.)	99,90
Extreme Games (dt.)	89,90
Extreme Pinball	99,90
Fifa Soccer 96 (dt.)	89,90
Gex (dt.)	99,90
Goal Storm (dt.)	89,90

Heberekes Popoito (dt.)	89,90
Jack is Back (dt.)	99,90
Kileak The Blood (dt.)	89,90
Krazy Ivan (dt.)	89,90
Loaded (dt.)	89,90
Megarace (dt.)	99,90
Magic Carpet (dt.)	94,90
Mickey's Wild Adv. (dt.)	89,90
Museum Piece 1 (dt.)	99,90
Myst (dt.)	99,90
NBA-In the Zone	99,90
Need for Speed (dt.)	99,90
Necronome (dt.)	99,90
NFL Quarterback (dt.)	94,90
NHL Face Off (dt.)	99,90
PGA Tour Golf 96 (dt.)	89,90
Philosoma (dt.)	89,90
Primal Rage (dt.)	99,90
Rapid Reload (dt.)	79,90
Rayman (dt.)	89,90
Revolution X (dt.)	99,90
Ridge Racer Rev. (dt.)	99,90
Shell Shock (dt.)	99,90
Silverload (dt.)	99,90
Starblade Alpha (dt.)	89,90
Street Fighter Movie (dt.)	49,90
Street Racer (dt.)	99,90
Tekken (dt.)	89,90
Total NBA '96 (dt.)	89,90
Twisted Metal (dt.)	89,90
War Hawk (dt.)	89,90

Wing Command. III	94,90
wipEout (dt.)	89,90
Worm (dt.)	89,90
WWF Arcade (dt.)	99,90
Sega Saturn	
Saturn + 1Pad (dt.)	499,90
Action Replay (dt.)	79,90
Universal Adapter	49,90
Antennenkabel (dt.)	59,90
SAT 1 Controller (dt.)	49,90
SAT 2 Controller (dt.)	59,90
Probotector (dt.)	99,90
Alien Trilogy (dt.)	99,90
Aftermath (dt.)	109,90
Bug (dt.)	99,90
Blackfire (dt.)	99,90
Casper (dt.)	99,90
Clockwork Knight 1 (dt.)	89,90
Clockwork Knight 2 (dt.)	99,90
Congo (dt.)	99,90
Cyberia (dt.)	99,90
Cyber Speedway (dt.)	99,90
Descent (dt.)	109,90
Daytona USA (dt.)	99,90
Digital Pinball (dt.)	99,90
Fifa Soccer 96 (dt.)	99,90
Galactic Attack (dt.)	89,90
Mystery Mansion (dt.)	99,90
NFL Quarterback 96 (dt.)	89,90
NBA Jam T.E. (dt.)	99,90

NBA Basketball (dt.)	99,90
NHL All Star Hockey (dt.)	99,90
Panzer Dragon (dt.)	99,90
Parodius (dt.)	89,90
Primal Rage (dt.)	99,90
Pebble Beach Golf (dt.)	99,90
Rayman (dt.)	99,90
Robotica (dt.)	99,90
Revolution X (dt.)	99,90
Sega Rally (dt.)	109,90
Shell Shock (dt.)	109,90
Shinobi X (dt.)	99,90
Street Fighter Movie (dt.)	99,90
Slayer (dt.)	99,90
Street Racer (dt.)	89,90
Theme Park (dt.)	99,90
Thunderhawk 2 (dt.)	99,90
Toshinden Remix	109,90
Valora Valley Golf (dt.)	109,90
Victory Boxing (dt.)	99,90
Virtua Cop + Gun	145,90
Virtua Fighter Remix (dt.)	59,90
Virtua Fighter 2 (dt.)	109,90
Virtua Hylide (dt.)	99,90
Virtua Open (dt.)	99,90
Virtua Racing (dt.)	99,90
Virtua Snooker (dt.)	109,90
wipEout (dt.)	89,90
World Series Baseball	99,90
Panasonic 3DO	
3DO+Starblade (dt.)	499,90

Super Nintendo	
Super Nintendo (dt.)	179,90
Action Replay 3	69,90
Controller (dt.)	29,90
Asterix und Obelix (dt.)	129,90
Batman Forever (dt.)	99,90
Bomber Man 3 (dt.)	119,90
Casper (dt.)	129,90
Demolition Man (dt.)	99,90
Donald in Maui Mallard	139,90
Donkey Kong Country 2	129,90
Earthworm Jim 2 (dt.)	119,90
Fifa Soccer '96 (dt.)	109,90
Mega Man 7 (dt.)	109,90
NBA Live 96 (dt.)	109,90
NHL 96 (dt.)	109,90
Pinocchio (dt.)	119,90
Primal Rage (dt.)	119,90
Secret of Evermore (dt.)	109,90
Super Mario Allstars (dt.)	64,90
Super Mario Kart (dt.)	64,90
Super Mario Paint (dt.)	64,90
S. Mario World 2 (dt.)	109,90
Superstar Soccer Del.	129,90
Theme Park (dt.)	109,90
Tim in Tibet (dt.)	119,90
Toy Story (dt.)	129,90
Urban Strike (dt.)	119,90
Water World (dt.)	119,90
WeaponLord (dt.)	139,90
WWF Arcade (dt.)	119,90

Bahrenfelder Straße 187 • 22765 Hamburg (Fünf Minuten vom Bahnhof Altona entfernt)

Videospiel-Kritik: So funktioniert



*It's a MANIAC:
Nur Spiele mit einer
Spiespaß-Traumnote von
85% oder mehr erhalten
diese Auszeichnung*

TEST & KRITIK

MANIACs sind von Geburt auf scharf auf jedes Spieledemo und jede Vorabversion. Doch getestet werden nur jene Module und CDs, die uns in einer "finalen" Version vorliegen, alle Spielelemente sowie die endgültigen Grafik- und Sounddaten enthalten. Vorabmodule oder -CDs wandern in den Aktuell- oder News-Teil, wo sie wertneutral vorgestellt werden.

Wehe jedoch, wenn das vorliegende Spiel testbar ist: Ein Profi mit mindestens zehnjähriger Spielerfahrung reißt sich das Produkt unter den Nagel, forscht nach Spielwitz, Grafik und Sound, vergleicht den Titel mit Konkurrenzprodukten und fällt schließlich sein gnadenloses Urteil. Das könnt Ihr im Meinungskasten nachlesen, während im Hauptteil des Tests der Spielablauf neutral beschrieben wird.

Offizielle Neuerscheinungen (mit deutscher Anleitung oder gar deutschen Bildschirmtexten) findet Ihr unter dem Motto "Spiele-Tests", US- und Japan-Spiele werden nach ähnlichem Schema in der Import-Rubrik (unter Sony Dimension, Planet Saturn, 3DO Zone, Sega Sektor oder Nintendo Nation) besprochen.

WERTUNG & PROZENTE

Die Meinung des Testers spiegelt sich in der Wertung wieder. Dennoch

bestimmt kein Tester im Alleingang über Gedeih und Verderb eines Spiels. Mehrere Redakteure nehmen eine Neuerscheinung unter die Lupe und diskutieren die Wertungen bis auf das letzte Pünktchen aus. Unter **Grafik** werden Darstellung und Animation aller Sprites und Effekte, sowie der Hintergründe bewertet. Quantität, Qualität und technische Realisation spielen eine Rolle: Gibt's im neuen Jump'n'Run der Firma Nichigutsu nur eine Spielfigur, die vor zweifarbiger Klotzkulisse hin- und her-ruckelt, riecht das verdächtig nach einer Wertung von 10 bis 15 Prozent. Stecken hingegen im neuen Spiel von Giga-Games 92 unterschiedliche Levels mit parallaxenden Hintergründen, 128 aufwendig animierte Monster und eine Handvoll Zoom-Effekte, lassen wir uns

zu einer Grafikwertung von über 90 Prozent hinreißen. Intros und Zwischensequenzen werden ebenfalls berücksichtigt, verschieben die Grafikwertung aber nur um wenige Punkte nach oben.

Beim **Sound** sieht's ähnlich aus: Musik und Effekte werden auf Vielfalt, Originalität und Qualität abgehört. Unterstützt die Musikbegleitung die Atmosphäre des Spiels oder ist das nervige Gedudel eine Beleidigung für jeden Billiglautsprecher? Sprachausgabe, Soundtrack und stilvolle Jingles schlagen ebenfalls zu Buche.

Grafik und Sound sind wichtige Aspekte, doch entscheidend sollte für Euch die **Spiespaß**wertung sein. Hier werden alle spielerischen und technischen Aspekte zusammengefaßt: Aufbau der Levels, Steuerung und Flexibilität der Spielfigur, Abwechslungsreichtum der Feinde, Gefahren, Gags und Rätsel, Dramaturgie, Atmosphäre und Komplexität. Kurz: Macht's Spaß, dem Obermütz ein überzubraten, kehrt Ihr auch nach Monaten noch gern zum Spiel zurück, fordern Euch Rätsel, Feinde und Hindernisse bis zum letzten? Wichtig ist, wie schnell Ihr in's Spiel reinkommt und wie lange Ihr (freiwillig) drinbleibt.

HERSTELLER	CYBERMEDIA
SYSTEM	SGI
ZIRKA-PREIS	5,90 MARK
ANBIETER	MZV
GRAFIK	86 %
SOUND	79 %
SPIELSPASS	80 %

Gewaltverherrlichendes 3D-Adventure mit Cyber-Optik und Techno-Sound. Hart, aber gut.



Umfang des Moduls. 1 MBit = 1.024 Bit (8 Bit = 1 Byte)



Code: Der Spielstand kann mit Hilfe eines Passwortes festgehalten werden



Angabe des Datenträgers. Dieses Spiel erscheint auf CD-ROM



Das Spiel kann mit einer Spezial-Maus (von Sega, Sony oder Nintendo) gespielt werden.



Achtung, Raumklang: Dieses Spiel unterstützt Euren Surround-Decoder oder verblüfft durch QSound-Effekte



ioniert's

VERSTÄRKUNG GESUCHT!

Unser Team wird aufgestockt: Der Cybermedia-Verlag sucht für die MANIAC sowie zukünftige Zeitschriften-Projekte qualifizierte Medien-Freaks. Dabei interessieren uns sowohl Konso-



len-, als auch PC-Kenner, die ihr Know-How in verständliche Artikel packen können. Interessenten schicken ihre Bewerbungsunterlagen an das Meringer Headquarter.

ZAHN DER ZEIT

Obwohl wir unsere Spielspaßwertung als "absolut" verstehen (ein 90%-Spiel ist auch im Jahr 2000 noch einen Ausflug wert), gibt es Titel, die im Lauf der Zeit an Reiz verlieren. Die rasende Folge der Sportspiel-Updates ("FIFA Soccer", "NHL" & Co.) und die schnelle Entwicklung im 3D-Bereich führte zu Abwertungen. Trudelt z.B. die letzte Umsetzung eines älteren Spiels erst 18 Monate nach unserem Import-Test offiziell in Deutschland ein, hat es bis dahin oft schon ein paar Spielspaßpunkte verloren.



Der Spielstand wird auf Batterie oder Memory Card gespeichert



Die MANIAC-Altersempfehlung berücksichtigt Thematik und Komplexität eines Spiels.



Alle Bildschirmtexte wurden ins Deutsche übersetzt.



Geteilter Spielspaß ist doppelter Spaß: Dieses Spiel enthält einen Zwei-Spieler-Simultan-Modus.



Jetzt wird's eng: Drei oder mehr Spieler können mittels Adapter gleichzeitig teilnehmen.



MANIAC mai

SUPER

GUT

GEHT SO

NA JA

URKS

ROBERT BANNERT



Robert spielt:

1. Panzer Dragoon 2 (Saturn) • 2. Atari Karts (Jaguar) • 3. Super Mario RPG (Super Nintendo)

OLIVER EHRLE



Olli spielt:

1. Tekken (Playstation) • 2. Bomberman '93 (Turbo Duo) • 3. Final Match Tennis (Turbo Duo)

WINNIE FORSTER



Winnie spielt:

1. World Advanced Military Commander (Saturn) • 2. Gun Griffon (Saturn) • 3. Sega Rally (Saturn)

MARTIN GAKSCH



Martin spielt:

1. Lode Runner (Playstation & Saturn) • 2. Panzer Dragoon 2 (Saturn) • 3. NBA Hangtime (Automat)

TOBI HARTHEIMER



Tobias spielt:

1. Alien Trilogy (Playstation) • 2. Panzer Dragoon 2 (Saturn) • 3. Alone in the Dark 2 (Playstation)

ANDREAS KNAUF



Andreas spielt:

1. Soul Edge (Automat) • 2. Ridge Racer Revolution (Playstation) • 3. Street Fighter Alpha (Playstation)

HEINI LENHARDT



Heinrich spielt:

1. Civilisation 2 (PC CD-ROM) • 2. Terra Nova (PC-CD-ROM) • 3. NFL Gameday (Playstation)

Entwickler: Traveller's Tales • Produzenten: Craig Annis, Patrick Gilmore (Disney Interactive), Steve Riding (Sony) • Design: Jon Burton • Programmierung: Dave Dootson, Paul Hunter, Chris Stanforth • Grafik: Andy Ingram, Bev Bush, Olivier Wade, Ash Brannon • Sound: Patrick Collins

Toy Story



Seit MAN!AC 2/96 fiehern Grafik-Freaks dem Kinostart von "Toy Story" entgegen: Der erste komplett mit dem Computer berechnete Animationsfilm

läuft seit dem 21. März endlich auch in deutschen Lichtspielhäusern.



Im Kampf um die Vorherrschaft im Kinderzimmer spielt Ihr den Film in 17 Szenen nach. Am Geburtstag seines Besitzers erfüllt sich der Alptraum von Woody, dem Lieblingsspielzeug von Andy: Ein neumodisches Techno-Spielzeug, Spaceranger Buzz Lightyear, nimmt Woody's Platz als Lieblings-Puppe ein. In der Rolle des Stoffcowboys Woody setzt Ihr alles daran, Buzz vom Thron zu stoßen. Vor jedem Level umreißt ein kurzer Text Eure Aufgabe, dann spurtet Woody durch seitlich scrollende Plattform-Welten, durch Bücherschrank oder Domino-Spielfeld. In Andy's Kinderzimmer schickt Ihr die Plastikarmee auf Erkundungsmission, liefert Euch mit Buzz ein Kopf-an-Kopf-Rennen und verjagt den egozentrischen Super-Hero aus Eurem Alptraum. Zurück in der "wirklichen" Welt bugsiert Ihr in der Draufsicht mit

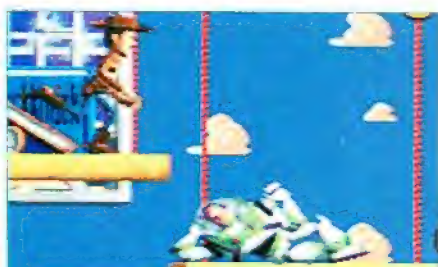
Neben den technischen Leitern und Animatoren bei Pixar werkten an "Toy Story" folgende Teams: Disney Interactive (Produktion, Musik, Animation von Woody's Lasso, Sprache), Traveller's Tales (Hintergründe, 3D-Animationen, Programmierung), Sony/PlayStation (Produktion, Musik, Sound) und "Walt Disney Feature Animation & Disney Animation Services" (Produktion).



Großmaul Buzz Lightyear verfolgt den Stoffcowboy Woody bis in seine Alpträume: Ihr weicht seinen Laser-Schüssen aus und versetzt ihn mit Eurer Peitsche ein paar kräftige Hiebe.

einem ferngesteuerten Auto Buzz aus dem Fenster, um dann in rasantem Galopp auf Mini-Dino Rex vor den aufgebrauchten Spielsachen zu flüchten. Schließlich verschlägt es Euch in ein Pizza-Restaurant: Ihr nehmt Euch vor den umhertrampelnden Menschen in acht und befreit in einem 3D-Level grüne Männchen aus einer Greifmaschine. Zu guter Letzt schließt Ihr mit Buzz doch noch Freundschaft.

"Toy Story" wird nur von Nintendo offiziell in Deutschland (mit deutschen Bildschirmtexten) angeboten. Sega-Anhänger greifen auf eine europäische PAL-Version mit mehrsprachiger Anleitung zurück. Import-Freaks aufgepaßt: Nur die PAL-Umsetzung der Super-Nintendo-Version ermöglicht Euch den Einstieg in spätere Levels. Alle anderen Modul-Varianten müssen leider ohne Paßwörter auskommen. *th*



"Ego Check": Gegen die ausfahrbahnen Flügel und den Raketenantrieb von Buzz ist Woody machtlos



RENDER-BLENDER • Die Sega-Fassung bringt mich dank fehlender Continue-Option und der spärlichen Lebensenergie (die nach einem durchgespielten Abschnitt nicht aufgefrischt wird!) zur Weißglut. Doch auch die Paßwörter der Nintendo-Version sorgen beim hakeiligen Gehüpf mit dem ungelinkten Riesen-Sprite Woody nicht für Laune. Nur die beschwingte Musik von Randy Newman und die flüssigen Animationen der Akteure können Euch für kurze Zeit vor den Bildschirm fesseln. Der Film von Pixar ist ein technischer Meilenstein in der Geschichte der Computeranimation, das Modul verstaubt nach dem Durchspielen im Software-Archiv – nur hartgesotene Jump'n'Run-Freaks kramen Woody und seine Kumpels ab und zu aus dem Spielzeug-Regal hervor, da ausdauernde Spieler durch kurzweilige Perspektiven-Wechsel (3D- und Von-Oben-Ansicht) belohnt werden



MBIT 16	AD 6 Jahre
HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	PAL-IMPORT
GRAFIK	70 %
SOUND	55 %
SPIELSPASS	62%

Holpriges Render-Gehüpf mit beeindruckenden Animationen, aber unverschämte magerem Energie-Vorrat.



32 MBit? Die Zwischenbilder wurden auf dem Super NES um einige Szenen gekürzt, statt dessen gibt's nur Text.



Wo gibt's denn so was: Kleine grüne Männchen mit drei Augen in einer Jahrmak-Greifmaschine.

MBIT 32	CODE 010 201 022	AD 6 Jahre
HERSTELLER	NINTENDO	
SYSTEM	SUPER NES	
ZIRKA-PREIS	130 MARK	
ANBIETER	NINTENDO	
GRAFIK	70 %	
SOUND	55 %	
SPIELSPASS	63%	

Dank Paßwort-Option erträglicher als die Sega-Toys, dafür wurden Sound und Grafik lieblos umgesetzt.

Derzeit sind keine weiteren Umsetzungen geplant.

Gex



Nachdem sich der grüne Gecko mit der losen Schnauze auf 3DO- und Saturn-Plattformen tummelte, setzt er jetzt zum Sprung auf die Playstation an: Im FMV-Intro fliegt Ihr mit einer imaginären Kamera einer schmackhaften Mücke hinterher und beobachtet, wie sie Gex bei abendlicher Fernseh-Session vernascht. Dummerweise wurde die

Fliege von Insekten-Obermott Rez geschickt, um den ahnungslosen Gex in seine digitale Welt hinter den Bildschirm zu beamen. Eurer Echse bleibt nichts anderes übrig, als sich durch Dschungel-, Kung-Fu- und Spielzeug-Szenarien bis zu Rez' Hauptquartier durchzuschlagen, um wieder in die reale Welt zu gelangen. Auf Eurem hindernisreichen Weg schnappt Ihr Euch mit einem lässigem Zungenschnalzer Extraleben, Feuer- oder Eis-odem und frische Lebensenergie. *th*



Die Ninja-Kröte fuchelt mit Schaschlik-Spießen, Ihr fegt den Widersacher mit einem Feuerball vom Bildschirm.



MAMPF-MANIAC • "Gex" fühlt sich auf der Playstation wohl. Die Hintergrund-Grafik hat nichts von ihrer Farbenpracht eingebüßt, das FMV-Intro technisch im Vergleich zu 3DO und Saturn die Nase vorn. Zudem steuert sich der Sony-Gecko nicht so hektisch wie seine 32-Bit-Kollegen. Wer sich an zahlreichen nervigen Stellen und der hakeligen Steuerung nicht stört, watschelt durch gradlinige Plattform-Welten, doch gelegentliche Bonus-Höhlen und vielfältige Einsatzmöglichkeiten Eurer Echse halten Euch nur kurz bei Laune: Geübte Hüpf-Artisten mampfen sich an einem Nachmittag durchs goldene Heuschrecken-Paradies.

CODE
0110
201
022

HERSTELLER CRYSTAL DYNAMICS
SYSTEM PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS 100 MARK
ANBIETER SONY
GRAFIK 60 %
SOUND 65 %
SPIELSPASS **64 %**
Umsetzung geglückt, Patient mampft weiter: Großmaul Gex müht sich hinter der Mattscheibe durch kantige Plattform-Welten.

Trotz verstärktem Playstation- und Sega-Engagement sind Crystal Dynamics die Hausentwickler fürs 3DO: Ihr "Crash 'n Burn" lag 1993 der ersten Auflage des Multiplayers bei, seit letztem Jahr wird das Panasonic 3DO in den USA mit "Gex" gebündelt.

Andere Versionen

Die Saturn-Umsetzung wurde in MAN!AC 3/96 mit 64% Spielspaß bewertet, ebenso die 3DO-Urfassung in MAN!AC 10/95.

0521/64234 M.C. Game 0521/64234

SUPER NINTENDO:

Addams Family Values DV 79.95
Asterix & Obelix PV 119.95
Bass Tournament US 129.95
Battle Soccer JP 39.95
Big Sky Trooper DV 119.95
Brainlord US 69.95
Boogerman DV 119.95
Brain Lord US 79.95
Brawl Brothers DV 49.95
Chrono Trigger US 139.95
Civilisation US 129.95
Crash Dummies DV 49.95
Demolition Man PV 109.95
Dragon View US 89.95
Earth Bound US 129.95
Earthworm Jim 2 DV 119.95
Eye of the Beholder DV 119.95
FIFA Soccer US 139.95
Final Fantasy III US 119.95
Final Fight 3 DV 59.95
Frank Thomas Big Hurt JP 129.95
Front Mission 2 DV 49.95
Ghoul Patrol DV 99.95
Great Circus Mystery DV 99.95
Hagane DV 99.95
Hungry Dinosaurs DV 109.95
Illusion of Time DV 49.95
Indiana Jones DV 99.95
Jungle Strike US 129.95
King Arthur & Knights of Legend of Zelda DV 89.95
Lion King DV 119.95
Lord of Darkness US 89.95
Lufia US 79.95
Mario Baslers Feverpitch DV 109.95
Mario Paint DV 69.95
Markas Magic Football DV 59.95
Mega Man 7 DV 99.95
Mega Man X DV 109.95
Micro Machines 2 DV 129.95
NBA Give 'n' Go DV 119.95
NHL '96 DV 119.95

Romance o.t. 3 Kingd. IV DV 139.95
Secret of Evermore DV 109.95
Shadowrun (dt. Texte) DV 99.95
Super Adventure Island 2 DV 49.95
Super BC Kid DV 59.95
Super Bomberman 3 DV 109.95
Super Mario Allstars DV 69.95
Super Mario Kart DV 69.95
Super Putty DV 49.95
Superstar Soccer Deluxe DV 129.95
Super Turrican 2 DV 99.95
Swat Cats DV 89.95
Tetris & Dr. Mario DV 119.95
Tetris 2 DV 109.95
Theme Park DV 49.95
Tiny Toons DV 79.95
Trollars DV 79.95
Tuff E Nuff DV 69.95
Turbo Toons DV 59.95
Utopia DV 59.95
Urban Strike DV 109.95
Waterworld DV 109.95
Weapon Lord DV 129.95
Wild & Wacky Sports DV 119.95
Wizardry V DV 49.95
WWF Arcade Game DV 99.95
Yoshi's Island DV 109.95
Zombies DV 49.95
Zoop DV 69.95

MEGA DRIVE:

Aero the Arcobal DV 119.95
Alien Soldier DV 59.95
Animaniacs DV 99.95
ATP Tour DV 109.95
Awesome Possum DV 59.95
Ballz DV 39.95
Bankes DV 109.95
Combat Cars DV 39.95
Daffy Duck DV 119.95
Demolition Man DV 99.95
Donald Duck in MMalla. DV 119.95
Dune 2 DV 109.95
Ecstasy DV 69.95
Exo Squad DV 59.95
FIFA Soccer 96 DV 109.95
Genfield DV 119.95
Gangway DV 129.95
Herrmanns DV 49.95
Hurricane DV 99.95
Judge Dredd DV 129.95
Landstalker DV 129.95

Light Crusader DV 139.95
Madden '96 DV 109.95
Mario Basler Feverpitch DV 109.95
Marsupilami DV 99.95
Mega Man - Willy Wars DV 49.95
Micro Machines '96 DV 59.95
Mighty Max DV 109.95
NBA Action '95 DV 69.95
NBA Live '96 DV 69.95
NHL '96 DV 49.95
Pete Sampras Tennis '96 DV 129.95
PGA Golf '96 DV 99.95
Phantasy Star IV DV 109.95
Power Rangers Movie DV 89.95
Primal Rage DV 119.95
Rocket Knight DV 109.95
Slam Masters DV 49.95
Shadowrun DV 79.95
Sonic Compilation DV 79.95
Spirou DV 69.95
Spot goes to Hollywood DV 59.95
Story of Thor DV 59.95
Super Skidmarks DV 109.95
Theme Park DV 109.95
Toy Story DV 129.95
Vectorman DV 119.95
Viewpoint DV 79.95
Wayne Gretzky Hockey DV 49.95
WWF Arcade Game DV 99.95
Winter Challenge DV 109.95
Zoop DV 49.95

SEGA SATURN:

Blazin Tornado DV 119.95
Bug! DV 99.95
Cyberia (dt. Texte) DV 59.95
Clockwork Knight 2 DV 99.95
Darius Garden DV 109.95
Darius Garden DV 109.95
Daytana USA DV 59.95
Digital Pinball DV 39.95
D. DV 109.95
Dead Heat DV 39.95
Defcon 5 DV 119.95
F1 Challenge DV 99.95
FIFA Soccer '96 DV 119.95
Galaxy Fight DV 109.95
Geoblocks DV 69.95
Ghan War DV 109.95
Gunbird DV 119.95
Gungriffon DV 129.95
Heberekes Popoito DV 49.95
Hang On GP '96 DV 99.95
Hi-Octane DV 129.95
High Velocity DV 129.95

In the Hunt DV 119.95
Intern. Victory Goal DV 109.95
Johnny Bazoookatone DV 109.95
Lode Runner DV 99.95
Mansion o.t. Hi. Souls DV 39.95
Myst DV 99.95
Mystaria DV 49.95
NBA Jam T.E. DV 109.95
NHL All Star Hockey DV 109.95
Panzer Dragoon DV 109.95
Panzer Dragoon 2 DV 109.95
Parodius Deluxe DV 129.95
Pebble Beach Golf DV 99.95
Powerful Baseball DV 119.95
Rayman DV 49.95
Robatica DV 49.95
Sega Rally DV 39.95
Shanghai Triple Threat DV 69.95
Shellshock DV 119.95
Shinobi X DV 109.95
Side Pocket DV 109.95
Sim City 2000 DV 119.95
Slam Dunk DV 99.95
Theme Park DV 109.95
Thunderhawk 2 DV 129.95
The Horde DV 99.95
Tashinden "S" DV 99.95
Vampire Hunter DV 109.95
Victory Boxing DV 99.95
Virtua Fighter 2 DV 39.95
Virtua Fighter Remix DV 119.95
Virtua Open Tennis DV 99.95
Virtua Racing DV 99.95
Winning Post DV 119.95
World Adv. Mil. Comm 2 DV 99.95
World Series Baseball DV 89.95
Worms DV 89.95
X-Men DV 89.95

JP 139.95
Blazin Tornado DV 99.95
Cyberia (dt. Texte) US 119.95
Clockwork Knight 2 DV 99.95
Darius Garden JP 69.95
Darius Garden DV 89.95
Daytana USA DV 89.95
Digital Pinball DV 89.95
D. DV 89.95
Dead Heat JP 119.95
Defcon 5 US 119.95
F1 Challenge DV 99.95
FIFA Soccer '96 DV 89.95
Galaxy Fight JP 119.95
Geoblocks DV 119.95
Ghan War US 109.95
Gunbird JP 129.95
Gungriffon JP 119.95
Heberekes Popoito DV 89.95
Hang On GP '96 DV 99.95
Hi-Octane DV 109.95
High Velocity US 109.95

JP 139.95
Descent DV 89.95
Discworld DV 79.95
Extreme Games DV 119.95
Falcata JP 69.95
FIFA Soccer '96 DV 89.95
Gex US 89.95
Goal Storm DV 99.95
Ground Stroke JP 99.95
Heberekes Popoito DV 89.95
Hi-Octane DV 69.95
Hyper Formation Soccer JP 99.95
Iron Slam (Wrestling) JP 149.95
Johnny Bazoookatone DV 79.95
Jupiter Strike DV 89.95
Kings Field US 109.95
Lone Soldier DV 89.95
Magic Carpet DV 89.95
Metal Jacket JP 49.95
Mickys Wild Adventure DV 89.95
Namco Museum Vol. 1 JP 139.95
Namco Museum Vol. 2 JP 149.95
NBA in the Zone US 109.95
Need for Speed DV 89.95
NHL Face Off US 109.95
Novastorm DV 89.95
Panzer General US 99.95
Parodius Deluxe DV 89.95
PGA Tour Golf '96 DV 89.95
Philosoma DV 89.95
Powerful Baseball JP 59.95
Power Serve (Tennis) DV 89.95
Primal Rage US 109.95
Rapid Reload DV 59.95
Rayman DV 89.95
Ridge Racer DV 99.95
Ridge Racer Revolution JP 139.95
Rise of the Robots 2 US 119.95
Sidewinder JP 139.95
Shellshock DV 89.95
Starblade Alpha DV 89.95
Street Fighter Alpha US 119.95
Shockwave Assault DV 89.95
Tekken DV 99.95
Theme Park DV 89.95
Tashinden 2 JP 139.95
Total Eclipse DV 89.95
Total NBA DV 94.95
Twisted Metal DV 89.95
Warhawk DV 89.95
World Cup Golf DV 89.95
Wing Commander 3 DV 99.95
Wipacout DV 99.95
Worms DV 89.95
Zero Divide DV 89.95

SONY PLAYSTATION:

3D Lemmings DV 59.95
A-Train (dt. Texte) US 109.95
Actua Soccer PAL 89.95
Air Combat DV 89.95
Alien Trilogy DV 94.95
All Japan Touring JP 139.95
Assault Rigs DV 79.95
Battle Arena Toshinden DV 89.95
Boxers Road JP 99.95
Criticon US 79.95
Cyberia US 109.95
Cyber Sled DV 89.95
Destruction Derby DV 99.95
Defcon 5 DV 89.95

Ihr PC- und Videospiele-Spezialist • Detmolder Straße 68 • 33604 Bielefeld • Telefon: 05 21/6 42 34, Fax: 05 21/6 42 35
Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per UPS (auf Wunsch per Post) • Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr = DM 12,-
Ab DM 300,- versandkostenfrei. Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen.

Wipeout



Eine Steigung bremst Euren Gleiter ab. Danach solltet Ihr so schnell wie möglich ein Beschleunigungsfeld überfliegen.



Beliebte Kombination: Zwischen zwei Speed-Up-Feldern befindet sich ein Extra-Lieferant.

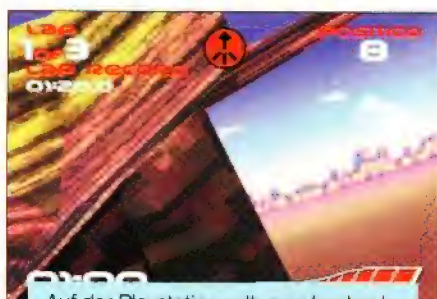
Im Hinblick auf das letzte Weihnachtsgeschäft hat Psygnosis' "Wipeout" maßgeblich zum Erfolg der Playstation in Europa beigetragen. 45.000 Stück des Gleiterrennens haben die Engländer abgesetzt. Zudem sind zahlreiche Merchandising-Artikel – von der Girlie-Wear für Raverinnen bis hin zum passenden Techno-Soundtrack – erschienen. Während das englische Inhouse-Team an der Fortsetzung "Wipeout 2097" werkelt, bat Sega klammheimlich eine Lizenz erworben und "Wipeout" zusammen mit drei weiteren Spielen auf den Saturn portieren lassen.



Anfang des zweiten Jahrtausends messen sich mutige Rennfahrer in der Formel 3600 Anti-Gravitations-Liga. Mit einem von acht unterschiedlichen Düsenjägern, die in vier Teams eingeteilt sind, heizt Ihr über sechs abstrakte Kurse. Alle Gleiter sind mit zwei Luftbremsen ausgerüstet, mit denen Ihr Steilkurven links oder rechts anbremsst. So gelingt es Euch, Euer Sled durch die enger geschnittenen Kurse zu zirkeln. Wer trotzdem mit der Wand kollidiert, sollte schnell über eines der blauen Pfeil-Felder fliegen, die Euren Jäger kurzzeitig auf Top-Speed bringen. Neben den Beschleunigungsfeldern liegen auch Extras auf der Bahn: Je nach Farbe des Feldes erhaltet Ihr Elektro-

blitz, Lenkrakete oder Minen, die Ihr auf die sieben gegnerischen Gleiter abfeuert. In besonders heiklen Situationen – wenn Euch der Kommentator auf eine anfliegende Lenkrakete hinweist – dient ein Schutzschild zur Abwehr der Attacke. Im Zwei-Spieler-Modus könnt Ihr dem menschlichen Gegner auch noch sein Extra stibitzen oder die Steuerung umkehren. Um im Liga-Modus zu gewinnen, müßt Ihr auf sechs Rennstrecken (plus einer versteckten siebten) die meisten Punkte sammeln. Ihr rast dabei durch beleuchtete Tunnels, enge Felsklüfte und über Hochebenen. Habt Ihr die Saison als Sieger beendet, geht's in der Rapier-Klasse weiter – hier saust Ihr annähernd doppelt so schnell über die Strecken. oe

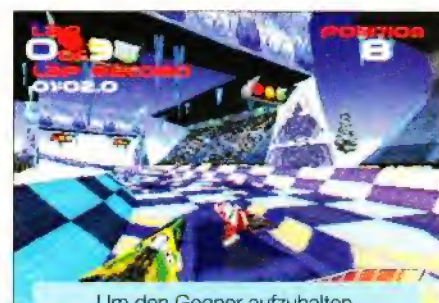
POLYGON-VERFALL • "Wipeout" für den Saturn? Einen dezent skeptischen Gesichtsausdruck konnte ich mir bei dieser Nachricht nicht verkneifen. Doch das Ergebnis überzeugt: Da die Grafikauflösung spürbar runtergefahren wurde, ist die Saturn-Fassung keinen Stundenkilometer langsamer als die Playstation-Raserei. Ihr heizt über Bodenwellen, legt Euren Gleiter in die Kurve und springt mit einem Affenzahn über Abgründe. Saust Ihr gegen eine Wand, offenbart sich aber ein typisches Saturn-Problem: Ganze Bergketten verschwinden plötzlich und gestatten einen Blick auf den Hintergrund. Auch das ruckartige Auftauchen von Streckenelementen und Felsmassiven ist deutlicher zu sehen als auf der Playstation. Was die Steuerung betrifft, müßt Ihr etwas früher einlenken und schon in der Venom-Klasse mehr mit den Luftbremsen arbeiten.



Auf der Playstation selten zu beobachten, beim Saturn-"Wipeout" oft zu sehen: Verschwindende Polygone.



Wohin? Auf späteren Strecken könnt Ihr Euch für einen von zwei Wegen entscheiden – welcher ist länger?



Um den Gegner aufzuhalten, macht Ihr von Lenkraketen, Minen und anderen Waffen Gebrauch.



Wegrationalisiert: Im Tunnel bekommt Ihr leider keinen Halleffekt mehr auf die Ohren.



20
6
Jahre

HERSTELLER	PSYGNOSIS
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	SEGA

GRAFIK	80 %
SOUND	80 %

SPIELSPASS

84 %

Kompromißlos schnelles Gleiterrennen mit reichlich Grafik-Bugs. Spielerisch fast identisch mit der Playstation-Fassung.

Frantic Flea

Nicht nur im Fernseh-Cartoon, auch im gleichnamigen Videospiel wird der putzige Floh Frantic von den fiesen Insideos gejagt: Die außerirdischen Bösewichte haben Frantics Kumpel in ihren Raumschiffen entführt, wo die Flöhe in Elektrokäfigen, Genmanipulationsanlagen und anderem Folterwerkzeug eingespannt werden. Als blinder Passagier auf der Alien-Flotte mutiert Ihr per Vergrößerungsmaschine

zur Monster-Kakerlake und sammelt Eure Freunde in 18 Raumschiff-, Eis- und Höhlenlevels. Aus der Seitenperspektive laßt Ihr Euren Helden rennen, springen, Maschinen per Tornado einreißen, später auch fliegen und an der Decke entlang laufen. Bevor Ihr zum Levelausgang eilt, müßt Ihr eine steigende Zahl von Flöhen befreien: Dabei hetzen Euch nicht nur das Zeitlimit, sondern auch die tobenden Aliens, elektrische Todesfallen und die stetige Dezimierung Eurer Artgenossen. *oe*



Der Traum jeder Putzfrau: Eine Maschine zerbrutzelt vollautomatisch Ungeziefer zu organischem Brei.



FLINKES UNGEZIEFER • "Frantic Flea" spielt sich dank sauberer Steuerung recht flott und hält Sadisten mit witzig-makaberen Todesmaschinen bei Laune. Habt Ihr jedoch alle Fallen gesehen, geht Euch der Floh auf die Nerven: Selten wird Euer Timing-Vermögen durch eine bewegliche Plattform auf die Probe gestellt, simples Ausweichen und Tornadoangriffe bestimmen das Spiel. Davon lenken auch die flotten Jazz-Rhythmen und pfeifenden Cartoon-Sounds nicht ab – auf Dauer ist "Frantic Flea" ganz schön eintönig.

MBIT CODE
16 010
201
022

6 Jahre

HERSTELLER GAMETEK
SYSTEM SUPER NES
ZIRKA-PREIS 130 MARK
ANBIETER GAMETEK

GRAFIK 66 %
SOUND 67 %

SPIELSPASS

62%

Flottes Cartoon-Jump'n'Run mit einfarbiger, aber witziger Grafik, groovigen Jazz-Sounds und Mangel an Abwechslung.

Während es in den "Frantic Flea"-Levels allerlei ulkige Todesmaschinen zu bestaunen gibt, findet Ihr kaum Extras: Ihr begnügt Euch mit spärlich verteilten Bonus-Leben, kurzer Unbesiegbarkeit und den Frantic-Flügeln.

Derzeit sind keine weiteren Versionen geplant.

Test 'N Take

Computer- & Videospiele

030 - 46 40 44 11
Brunnenstr. 54, Berlin-Wedding
direkt am U-Bahnhof Bernauer Str.

PlayStation

Agile Warrior dt 89,95 / e 109,95
Alien Trilogy dt 89,95
Assault Riggs (kompl. in deutsch) dt 89,95
Defcon 5 dt 89,95
Descent* dt 89,95
Destruction Derby dt 89,95
Discworld* (kompl. deutsch) dt 89,95
Gex* dt 89,95
Johnny Bazooka dt 89,95
Mickey Mouse* dt 89,95
Krazy Iwan dt 79,95
Loaded dt 99,95
Magic Carpet dt 99,95
NBA in the Zone* dt 99,95
NBA Jam T.E. dt 69,95
Need for Speed* dt 89,95
Primal Rage* dt 99,95
Panzer General* dt 99,95
Parodius dt 99,95
ran Soccer* (kompl. deutsch) dt 99,95
Ridge Racer Rerol.* dt call
Resident Evil* dt 99,95
Road Rash dt 89,95
Shell Shock* dt 99,95
Shockwave Assault dt 99,95
Tekken dt call
Toshinden 2* dt 99,95
Total NBA dt 99,95

Thunderhawk 2 (kompl. dt) dt 89,95
Twisted Metal dt 79,95
View Point* dt 99,95
Wing Commander III dt 99,95
X-Men* dt 79,95
X-Com (kompl. in deutsch) dt 89,95
Saturn ohne Spiel
"D" dt 529,95
Darius Gaiden dt 89,95
DEFCON 5* dt 89,95
Digital Pinball us 109,95
FIFA '96 dt 99,95
Formula One dt 109,95
Ghen War dt 109,95
Hang On dt 99,95
Magic Carpet* dt 109,95
Myst dt 99,95
NBA Jam T.E. dt 99,95
Mystaria dt 99,95
Parodius dt 99,95
Rayman dt 99,95
SEGA Rally dt 99,95
Shell Shock* dt 109,95
Sim City 2000 dt 99,95
Streetfighter Alpha dt 99,95
Thempark dt 109,95
The Horde dt 139,95
VirtuaCop + Gun dt 89,95
Virtua Fighter 2 dt 89,95

Virtua Racing dt 89,95
Wing Arms dt 79,95
Action Replay dt 99,95
Memory Card, 8 MBit dt 79,95
(32 mal so groß wie der interne Speicher III) dt 89,95
Adapter us/jp/dt
MegaDrive
FIFA '96 dt 529,95
Pete Sampras dt 89,95
Soleil dt 89,95
Syndicate us 109,95
WWF Arcade dt 99,95
SuperNintendo
Asterix & Obelix dt 109,95
Black Hawk dt 109,95
Breath of Fire 2 dt 99,95
Chrono Trigger dt 109,95
Donky Kong 2 dt 109,95
Donald Duck Maui Mall.* dt 109,95
Earthworm Jim 2 dt 109,95
FIFA Soccer '96 dt 109,95
Int. Super Star Soccer del. dt 99,95
Jungle Strike dt 99,95
Mario World 2 dt 109,95
Mechwarrior 3050 dt 99,95
Primal Rage dt 99,95
Puzzle Bobble dt 99,95
Secret of Evermore dt 119,95
StarTrek DeepSpace 9 dt 119,95
Vorkasse 5 DM Porto, NN 9 DM Porto+NN; ab 3 Artikeln versandtfrei Bestellungen bis 16.00 Uhr werden noch am selben Tag versandt. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Zubehörteile. * Titel war bei Anzeigenschluß noch nicht erhältlich.

Theme Park dt 109,95
Toy Story* dt 129,95
Weapon Lord us 99,95
Worms* dt 119,95
WWF Raw dt 59,95
ActionReplay 3 dt 94,95
Jaguar
Atari Karts dt 199,95
Bubsy dt 109,95
Burn Out dt 59,95
Defender 2000 dt 109,95
Iron Soldier dt 49,95
Missile Command 3D dt 109,95
NBA Jam T.E. dt 109,95
Pitfall dt 109,95
Powerdrive Rally dt 99,95
Space War 2000 dt 69,95
Tempest 2000 dt 69,95
WhiteMan + 4 Sp. Adt dt 39,95
Zool dt 39,95
Jaguar CD
Hover Strike dt 109,95
Myst dt 99,95
Primal Rage dt 109,95
3DO
Captain Quazar us 99,95
Foes of Ali dt 99,95

129,95

159,95

Lenkrod für Playstation

030-627 09 154
Mo bis Sa von 10.00 - 22.00 Uhr
Mainzer Str. 11 - 12053 Berlin
3 min vom U-Bhf Hermannplatz
Händleranfragen sind willkommen.

Entwickler: Infogrames, Frankreich • Produzent: Bruno Bonnell • Design: Hubert Chardot • Grafik: Clerish Anton • Programmierung: Pascal Crapeyron • Sound: Pierre Carron

Alone in the Dark 2: Jack is back

Trotz europäischem Ursprung erschien die Saturn-Version von "Jack is back" zuerst in Japan. Fast zeitgleich zum Infogrames-Titel veröffentlichte der Nippon-Hersteller Jascrac seine "Alone in the Dark"-Persiflage "Welcome House" (Bilder): Jack wurde gegen einen schlacksigen Polygon-Blödel ausgetauscht, die schiefe Bruchbude wird in Echtzeit berechnet.



In seinem PC-Klassiker "Alone in the Dark" setzte Infogrames-Designer Hubert Chardot zum ersten Mal Polygon-Akteure anstatt gezeichneten Adventure-Helden ein. Seine Figuren schritten durch gezeichnete Kulissen, im Vorder- oder Hintergrund wird regelmäßig die Kameraeinstellung gewechselt:

Während die meisten Blickwinkel der Übersichtlichkeit dienen, vermittelten besonders schräge Kameraeinstellungen kinoreifes Gruselflair.

Nach über zwei Jahren wird mit "Jack is Back" die Fortsetzung des 3D-Pioniers für Konsolen umgesetzt, entgegen den PC-Vorbildern sind Saturn- und Playstation-Akteure in schicke Texturen geschlüpft. Während Detektiv Jack (oder sein weibliches Gegenstück) im ersten Teil durch eine Horror-Villa irrt und sich mit Monstern aus Lovecrafts Cthulu-Mythos herumschlug, wurde die zweite Episode mit Action-Einlagen gespickt: Euer Held sucht nach einem verschollenen Kollegen und legt sich dabei in Garten-Labyrinth und Villa mit einem unheimlichen Schmuggler-Ring an. Die blonde Polygon-Maid ist diesmal in der Dedektei geblieben.

Wie im Vorgänger sammelt Jack Automatik-Gewehr, Magazine, Bücher, Pfeifenreiniger und ähnliches Abenteuer-Beiwerk ein. Wer Seil und Wurfanker



Wer die steinerne Sonnenuhr verrücken will, wählt im Aktions-Menü die Funktion "Verschieben".



Kimme und Korn, das Ziel ist vorn: Bis Ihr Eure Feinde trifft, hat man Euch oft schon längst über den Haufen geknallt.



Um dem Hackebeil des kleinen Kochs zu entkommen, erledigt Ihr eine Etage tiefer einen Gangster in Unterwäsche und schlüpft in das Nikolaus-Kostüm Eures Opfers.



Jack findet seinen toten Freund und Ausbilder: Unter dem Leichnam findet Ihr Notizblock und Pfeifenreiniger.

verknuten oder die Zeitung unter der Tür durchschieben will, wechselt ins Aktions-Menü. Eine Auflistung zeigt mögliche Handlungen für jedes Objekt und Munition für Eure Knarre an. Nach einem Blick auf Euren Charakter könnt Ihr Euch für eine Nahkampfoffensive

entscheiden oder Euren Helden schufte lassen: Jack verrückt das Mobiliar oder schiebt schwere Steinquader zur Seite. Aktionen wie Öffnen oder Schließen hat man Eurem Helden diesmal vorenthalten. rb

Erhältlich bei Dynatec, Dortmund. Tel. 0231/556140

POLYGON-PUZZLER • Optisch wurden die Konsolen-Versionen gehörig aufgemotzt, spielerisch überzeugt der Titel nach wie vor als ausgeklügeltes Grusel-Abenteuer mit Action-Einschlag. Trotzdem ist die Umsetzung des verstaubten Adventures fraglich, denn träge Menüsteuerung und langatmige Feuergefechte sind nicht mehr zeitgemäß. Dafür genießen geduldige Puzzler ein detailliertes Abenteuer mit zünftigem Grusel-Flair und intelligenten Rätseln, lediglich die unnötig vielen Kämpfe nerven: Während die knallharten Monster im ersten Teil noch sparsam und clever platziert wurden, lauert in "Alone 2" hinter jeder Ecke ein Polygon-Psychopath. Wer altbackenes PC-Handling und Monster-Flut verkraften kann, freut sich über ein motivierendes Abenteuer mit deftigem Puzzle-Niveau, spielerisch allerdings deutlich schwächer als der Vorgänger.



ab 12 Jahren

HERSTELLER	INFOGRAMES
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	INFOGRAMES
GRAFIK	67 %
SOUND	64 %
SPIELSPASS	70 %

Grafik-Adventure in 3D: Technisch schlechter als die Sony-Version, dank cleverer Rätsel und Grusel-Story dennoch fesselnd.

ab 12 Jahren

HERSTELLER	INFOGRAMES
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	INFOGRAMES
GRAFIK	70 %
SOUND	68 %
SPIELSPASS	71 %

Neuaufguß von Infogrames 3D-Klassiker: Ausgeklügeltes Adventure in PC-Manier, spielerisch schwächer als Teil 1.

Andere Versionen — "Alone in the Dark" für das 3DO wurde in MANIAC 9/95 mit 79% Spielspaß getestet.

Johnny Bazookatone



Render-Hopser Johnny Bazookatone in der Unterwelt: Nach einem Bazookatone-Gig mopst Höllenfürst El Diablo Johnnys Lieblings-Gitarre; der stürmt kurzerhand den Hades und heizt Diablos Schergen mit harten Riffs ein. Wenn Johnny in die Seiten schlägt, lösen sich selbst hartnäckige Skelette in grünen Dunst auf, nach ausdauerndem Arm-Ge-



Zombies auf dem Friedhof: Johnny flüchtet auf eine Gruft.

schwinde entlockt er dem martialischen Instrument einen höllischen Mega-Akkord, der etliche Fieslinge auf einmal wegbläst. Hat es Johnny besonders eilig, nimmt der Mini-Star den Level mit flottem Pogo-Schritt. Grafik und Sound sind kaum schwächer als bei den Saturn- und Playstation-Versionen, Level-Design und Steuerung identisch: Johnny bietet innovativ präsentierte Hüpfkost ohne spielerischen Tiefgang oder Finessen. Leider krankt die neuartige Steuerung auf dem 3DO unter mieser Kollisionsabfrage *rb*

HERSTELLER	U.S. GOLD
SYSTEM	3DO
ZIRKA-PREIS	110 MARK

GRAFIK	61 %
SOUND	71 %

SPIELSPASS	58 %
------------	------

Witziges Jump'n'Run mit ungewöhnlichem Helden: Spielerisch flach und eine Spur zäher als auf Playstation und Saturn.

Andere Versionen

Die Saturn- und Playstation-Versionen wurden in MANIAC 4/96 mit 61% Spielspaß getestet.

Cyberia



Interplays Spion Zak auf gerenderten Abenteuerpfaden: Der Ex-Sträfling soll im geheimen Cyberia-Komplex den Prototyp eines neuen Jägers entwenden und in "Rebel Assault"-ähnlicher 3D-FMV-Action Feindgeschwader zerblasen. Bevor Zak die Cyberia-Station verlassen und die neuen Waffe einsetzen kann, müßt Ihr Adventure-Puzzles lösen und



Vor einer Action-Sequenz: Zak bedient eine Plasma-Kanone.

HERSTELLER	INTERPLAY
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	110 MARK

GRAFIK	60 %
SOUND	64 %

SPIELSPASS	46 %
------------	------

Mäßig spannender Render-Reigen mit Abenteuer-Einschlag und FMV-Action. Spielerisch fad, technisch nicht zeitgemäß.

Andere Versionen

Die Saturn- und 3DO-Versionen wurden in MANIAC 4/96 mit 46% Spielspaß getestet.

schnelle Reaktionen beweisen. Zaks Handlungen beschränken sich auf simplen Richtungswechsel mit sporadischen Action-Einlagen, Adventure-Profis beklagen den mangelhaften Rätsel-Gehalt und die primitive Benutzerführung. Elementare Adventure-Aktionen wie Öffnen, Schließen oder Sprechen hat man einfach ignoriert, zudem kann die sterile Kulisse mit zeitgemäßen Render-Produktionen nicht mehr mithalten. Optik und Klang sind einen Tick besser als auf Saturn und 3DO, spielerisch blieb alles beim alten. *rb*

CyberSpace 32 BIT



SV 1100 PS PROPAD

Mega-Gamepad mit 8 Spieltasten für Sony Playstation. 100% kompatibel mit zusätzlichem Dauer- und Synchronfeuer, sowie Zeitlupe

DM 69,95*

Auch ohne Display und Synchronfeuer unter der Art.-Nr. SV 1102

DM 49,95*

SV 462 ECLIPSE STICK
Top-Konsole für Sega Saturn. 100% kompatibel mit zusätzlichem Dauer- und Synchronfeuer, sowie Zeitlupe.

DM 79,95*



SV 460 SUPER PAD

Standard-Pad für Sega Saturn. 100% kompatibel mit zusätzlichem Dauerfeuer

DM 39,95*



SV 461 ECLIPSE PAD

Super-Joypad mit 6 Spieltasten für Sega Saturn. 100% kompatibel mit zusätzlichem Dauer- und Synchronfeuer, sowie Zeitlupe

DM 49,95*

Auch für MEGADRIE unter Art.-Nr. SV 439

DM 39,95*

Auch für SNES unter Art.-Nr. SV 339

DM 39,95*

Jöllenbeck

GmbH - FarEast-Import-Export

27404 Waertzen - Tel. (0 42 87) 12 51 - Fax (0 42 87) 6 07

Vertrieb nur über den Fachhandel

Sega Saturn und Mega Drive sind geschützte Warenzeichen von Sega
SNES ist ein geschütztes Warenzeichen von Nintendo
Sony Playstation ist ein geschütztes Warenzeichen von Sony

Schweiz: ABC Import & Export AG
Baggastel 48 - CH-9475 Sevelen
Tel. 081/7852960 - Fax 081/7851222

Österreich: ABC Marketing & Vertrieb
Letzstraße 32a - A-6807 Feldkirch
Tel. 05522/1675 - Fax 05522/71674

Entwickler: Capcom, J

Mega Man X3



An besonders schweren Stellen unterstützt Euch Dr. Light mit einem zweiten Roboter-Modell mit Laser-Schwert.



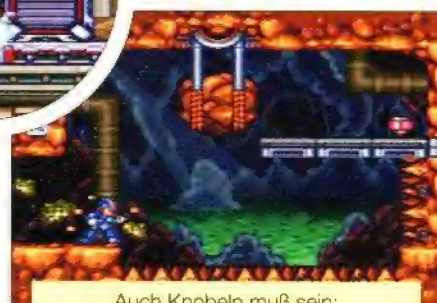
Im Aufzug gerät Mega Man in einen Hinterhalt.



Acht Mechs stellen sich Euch in den Weg.



In der Mitte jeder Welt ist eine Schleuse installiert, die als Rücksetzpunkt und auch als Kampfarena fungiert.



Auch Knobeln muß sein: An diesen Energiecontainer gelangt Ihr nur mit dem Steinbohrer.

Auch im Fernsehen hat "Mega Man" seinen Kampfgeist bereits bewiesen. In der (recht dümmlichen) Zeichentrick-Serie "Captain N" trat der metallblaue Hüpfling jedoch nur als Statist auf. Erst seit Anfang April kommen "Mega Man"-Fans voll auf Ihre Kosten: Der hüpfende Roboter verteidigt in der nach ihm benannten Zeichentrickserie "Mega Man" seinen eigenen Platz in den Morgencartoons von K-RTL.



Frohe Geburtstagslieder schallen aus der MAN!AC-Redaktion, ein Kuchen mit 15 Kerzen beleuchtet den Cybermedia-Konferenzstisch. Bedankt sich Olli bei seinem Auto für treue Dienste oder feiert Winnie mit neuer Freundin in Mering? Nein, "Mega Man" startet zu seinem fünfzehnten Nintendo-Jump'n'Shoot – zur Feier des Tages wurde ihm ein C4-Chip ausgegeben.

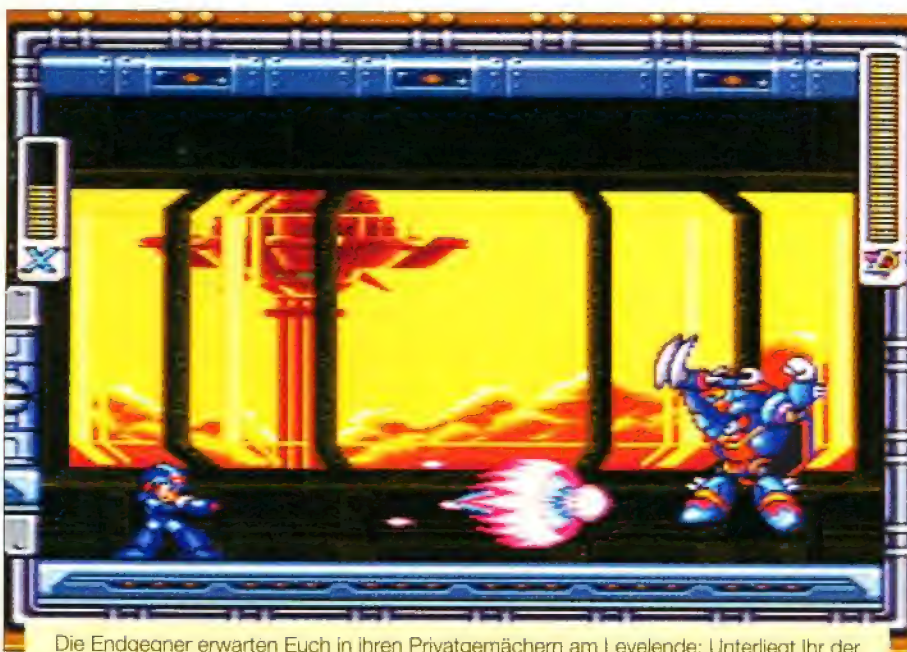
Wer den sympathischen Blechraudi aus früheren Schlachten kennt, fühlt sich in "Mega Man X3" sofort heimisch: Nach dem spielbaren Intro, einem Merkmal der "X"-Serie, landet Ihr auf der bewährten Oberwelt, von wo aus Ihr alle acht Sigma-Kampfkolosse direkt anwählen könnt: Acid Seaforce, Frozen

Buffalio und Co. haben Euch nach alter Tradition je einen trickreichen Dschungel-, Eis- oder Industrielevel zusammengeschustert, in denen sie Schußanlagen und Nahkampfroborer genauso großzügig verteilt haben wie Energie-Extras und Bonusleben. Am Levelende wartet schließlich der jeweilige Oberroboter, der Euch mit seinen persönlichen Combat-Techniken durch die Luft wirbelt. Um

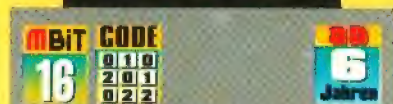
sich zu verteidigen, verfügt Mega Man über einen Super-Sprint und Laserkanone. Haltet Ihr den Feuerknopf gedrückt, sammelt Ihr Energie für einen durchschlagkräftigen Mega-Schuß. Habt Ihr den finalen Metallbastard in seine Einzelteile zerlegt, dürft Ihr seine Spezialwaffe (z.B. ein Vereisungsstrahl oder eine Plasmakanone) behalten. Mit der neuen Waffe könnt Ihr nicht nur mehr Schaden anrichten, sondern auch in früheren Levels neue Wege zu unentdeckten Schätzen öffnen. *oe*



AUFGEKOCHT • So kennen wir ihn, so mögen wir ihn: In seinem neuesten Abenteuer hat "Mega Man" nichts an Charme verloren. Wie in seinen vergangenen Schlachten besticht der Held durch pixelgenaue Steuerung und Kollisionsabfrage, statt blindwütigen Kamikaze-Gegnern stellen sich Euch zielende Raketenwerfer-Mechs in den Weg, die Euch sogar ausweichen und verfolgen. Dank C4-Unterstützung bleibt jegliches Ruckeln und Flackern aus, trotz bildschirmfüllender Endgegner (oder Regen im Vordergrund) bleibt der Spielablauf immer flott. Die schrumpfenden Rock-Gitarren passen zur Roboter-Action, zum Ohrwurm fehlen jedoch eingängige Soli-Melodien. Im Vergleich zu den Vorgängern wirkt das Levelsdesign mit seinen unzähligen Winkeln und Geheimgängen ausgeklügelter, die vielen Energie-Extras machen den Sieg jedoch einfacher.



Die Endgegner erwarten Euch in ihren Privatgemächern am Levelende: Unterliegt Ihr der Kampfmaschine, dürft Ihr das Duell sofort wiederholen.



HERSTELLER	CAPCOM
SYSTEM	SUPER NES
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	LAGUNA

GRAFIK	73 %
SOUND	69 %

SPIELSPASS 79%

Traditionelle MegaMan-Action mit liebevollen Levels: Fair, ruckfrei und leichter als die Vorgänger.

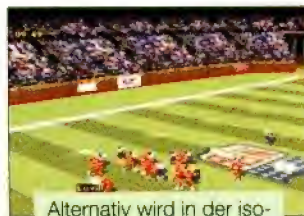
Keine weiteren Umsetzungen geplant. Den Vorgänger "Mega Man X2" testeten wir in MAN!AC 10/95 mit 76% Spielspaß, "X1" ist ähnlich gut. "Mega Man 7" fürs Super NES findet Ihr in MAN!AC 11/95.

NFL Gameday



Dank NFLPA-Lizenz wird der echte Name Eures aktuell gesteuerten Spielers ständig eingeblendet.

Nach Eishockey und Basketball setzt Sony weiter auf American-Sports: Diesmal ist Football an der Reihe. Gleich drei Lizenzen (NFL, NFLPA,



Alternativ wird in der isometrischen Sicht gespielt.



OHNE BLÖSSE • Auch das Football-Spiel der Sony-Studios präsentiert sich durchdacht und ohne größere Schwächen. "Gameday" hat alles, was man verlangt – Ligamodus, echte Spielernamen und Statistiken bis zum Abwinken. Positiv fallen die vielen Bewegungsmöglichkeiten der Spieler auf. Leider ist das in der Realität dank hektischer Feldaktionen und der Belegung sämtlicher Feuerknöpfe und Taster eher ein bißchen verwirrend. Dezent hölzerne Animationen (trotz Motion-Capturing) und ein etwas abgehackt wirkender Spielverlauf helfen da nicht viel weiter. Das Playbook ist erfreulich gut bestückt und die Umsetzung der Taktiken auf dem Spielfeld ist gelungen – auch wenn mal wieder die John-Madden-Serie grüßen läßt und Pässe zu oft als Interception enden. Der tollen Präsentation steht leider ein mickriger Sound gegenüber, ein Kommentator fehlt gänzlich. Insgesamt zeigt "NFL Gameday" gute Ansätze bei Steuerung und Spieloptionen, spielerisch klafft noch eine deutliche Lücke zu den besten Football-Modulen der 16-Bit-Generation.



ab 12 Jahren

HERSTELLER	SONY
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	SONY

GRAFIK	67 %
SOUND	40 %

SPIELSPASS

75%

Solider Vertreter des Football-Genres. Gute Ansätze, aber spielerisch noch mit Reserven.

Andere Versionen – Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

ZAPP
G•A•M•E•S

A. THIELEN
ROCHUSSTR. 11
55116 MAINZ



06131/23 04 92

SUPER NES:

TOY STORY	US 139,-
MEGAMAN X 3	139,-
FINAL FIGHT 3	139,-
MARIO RPG	JP 199,-
BAHAMUT LAGOON	JP I.V.
GUNHAZARD	JP 149,-
TALES OF FANTASIA	JP I.V.

NEO GEO CD:

FATAL FURY BOUT	139,-
SONDERANGEBOTE	AB 49,-

SATURN:

MAGIC CARPET	109,-
WIPEOUT	109,-
DISCWORLD	109,-
DESTRUCTION DERBY	109,-
TOSHINDEN S	109,-
PANZER DRAGOON 2	JP 139,-
KING OF FIGHTERS 95	JP 169,-
GRADIUS COLLECTION	129,-
ADVANCED M.C. 2	129,-
SKELETON WARRIOR	139,-
DARK SAVIOR	I.V.
DRAGON FORCE	I.V.
SHINING WISDOM	US I.V.
LOADED	I.V.

PLAYSTATION:

ALIEN TRILOGY	GB 119,-
MAGIC CARPET	109,-
WING COMMANDER 3	109,-
NEED FOR SPEED	109,-
AGILE WARRIOR	99,-
PHILOSOMA	99,-
RESIDENT EVIL	US 139,-
SHELLSHOCK	99,-
TEKKEN 2	JP 169,-
MOTORTOON 2	JP I.V.
JUMPING FLASH 2	JP I.V.
GALAXIAN 3	I.V.

ZAPP GOES INTERNET:

[HTTP://www.uni-mainz.de/~skars000](http://www.uni-mainz.de/~skars000)



W.O.G.
WORLD OF GAMES

69115 Heidelberg - Hebelstr. 22
Tel./Fax: 06221-184134

SUPER NINTENDO



PLAYSTATION DT

To Shin Den 2	89.00	Nickie Mania	89.00
Total NBA	99.00	Cyberia	89.00
Cox	89.90	Rise 2	79.00
Need for Speed	99.90	Ridge Racer Rev.	99.00
Magic Carpet	99.00	Alien Trilogy	89.00
NBA Live 96	99.00	Fade to Black	89.00
Wing Commander III	99.00	Street Fighter Alpha	89.00
Shellshock	99.00	"D"	99.00
X-Men	99.00	Road Rash	89.00
Agile Warrior	89.00	Ran Soccer	99.00
Discworld	89.00	Casper	89.00
Descent	99.00		

PSX SONDERANGEBOTE:

Assault Rigs DT	79.00
Hyper Formation Soccer JP	69.00
U-Tennis JP	69.00
Flashing Runner JP	69.00
Falcato JP	39.00

PLAYSTATION IMP.

Resident Evil US	119.00
Biohazard JP	149.00
Alien Trilogy US	109.00
Tekken 2 JP	149.00
Extreme Pinball US	109.00
A-Train US	109.00
Descent US/JP	109.00/99.00
College Slam US	79.00
Braindead 13 US	109.00
"D" US	119.00
Sidewinder JP	149.00
Stahlfeder JP	149.00
Total NBA US	119.00
Magic Carpet US	119.00
J. Bazookatone US	109.00
Casper US	109.00

Weitere Importe am Lager!

SEGA SATURN

Alien Trilogy US	119.00	Road Rash US	119.00
Casper US	119.00	Space Hulk US	119.00
Daddy Skies DT	109.00	Shockwave Assault DT	109.00
Fl-Challenge DT	99.00	Street Racer US	119.00
Guardian Heroes JP	139.00	The Horde US	109.00
J. Bazookatone DT	99.00	Waterworld US	119.00
NFL QB Club 96 US	119.00	X-Men US	119.00
Panzer Dragoon 2 JP	149.00	Worms DT	109.00
Rise 2 US	119.00	Godzilla JP	129.00
		Mystaria DT	109.00

SAT SATURN

Thunderstrike 2 US/DT	79.00	Toy Story US	Call
Cyberia US	89.00	Mario RPG JP	Call
Darius Golden US	99.00	Secret of Mana 2 JP	Call
Keyman	69.00	Gon Hazard 2 JP	159.00
		Earthworm Jim 2 US	119.00

Günstige 3 DO - Games - Call !!

Händleranfragen erwünscht! Versandkosten DM 13,- + 3,- Nachnahme. Ab DM 300,- Versandkosten frei! Bestellungen bis 16 Uhr werden noch am selben Tag versendet. Annahmeverweigerungen berechnen wir eine Unkostenpauschale von DM 15,-. Irrtümer, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

LINE EDITION

SONY PLAYSTATION:	SEGA SATURN:	SUPER NINTENDO:	COOLE HARDWARE:
Alien Trilogy ab 89,90	Blazing Dragons US 119,90	Breath of Fire 2 US 129,90	Playstation ab 569,00
Need for Speed ab 89,90	Bomberman JP 129,90	Final Fantasy 3 US 139,90	Sega Saturn ab 569,90
Wing Commander 3 99,90	Danpachi JP 129,90	Bahamut Lagoon JP 149,90	Action Replay Saturn 99,90
Resident Evil 129,90	Dragon Force JP 129,90	Fire Emblem 2 JP 149,90	NeGoon Pad für PSX Call
Streetsfighter Zeroab 129,90	Feda JP 129,90	Front Mission 1 JP 149,90	Saturn Pad (Orig. Jap.) Call
Black Factory JP 149,90	Gradius Deluxe JP 129,90	Ramancing Saga 3 159,90	
Feda JP 149,90	Landstalker 2 JP 129,90	Dragon Quest 6 JP Call	Komplettlösungen/Movielisten
Final Match Tennis 149,90	Legend of Eldean 129,90	Front Mission 2 Call	Tekken 2, Toshinden 2,
Galaxian 3 JP 149,90	Magic K. Raye, US 129,90	Maria RPG JP Call	Chrono Trigger, X-Men,
Gradius Deluxe JP 149,90	Milit. Commander 2 129,90	Ogre Battle 2 JP Call	Final Fantasy 3, SF Alpha,
IREM Arcade JP 149,90	Panzer Dragoon 2 129,90	Tales of Phantasia JP Call	VF 2, Vampire Hunter, vvm!
Motor Toon 2 JP 149,90	Sonic Wing JP 129,90		
Slam Dragon JP 149,90	Victory Goal 96 JP 129,90	Gamefront DT 4,90	Laserdisc USA/GB/DT/JP/HK
Tekken 2 JP 149,90	Falafel Fury 3 JP 139,90	Gamefan US 15,00	Kostenlosen Katalog anfordern
Toshinden 2 JP 149,90	Vampire Hunter JP 139,90	PSX Fan JP 24,90	
Vampire Hunter JP 149,90	King of Fighters 95 149,90	Saturn Fan JP 24,90	

LINE EDITION Medienvertrieb
Postfach 13 23 • 71257 Weil der Stadt
07033 / 80237 • Fax 07033 / 7933

Entwickler: Electronic Arts, Kanada

The Need for Speed



Im Lamborghini dem Sonnenuntergang entgegen: Vor dem Rennen wählt Ihr Morgengrauen, Mittag- oder Abendstimmung.



Wer keine der beiden Außenperspektiven wählt, hockt sich hinters Steuer und blendet bei Bedarf die Armaturen aus.



Schlitterpartien ignorieren die Ego-Ansicht: Ihr manövriert Euren Wagen auf die Straße zurück oder wendet.

Unter "Auto-Schaufenster" studieren Automobil-Liebhaber die Daten ihres Wunschmodells, hören sich die Geschichte des Wagens an und sehen das Auto per FMV-Video in Aktion. Sprachausgabe und Texte sind wahlweise in Deutsch oder Englisch.



Über ein halbes Jahr nach dem 3DO-Debüt von "Need for Speed" fegen auch Playstation-Besitzer mit Edel-Karos von Porsche, Ferrari und Lamborghini über die Landstraße. Während 3DO-Besitzer sich auf Kopf-an-Kopf-Rennen mit dem einsamen X-Man beschränken müssen, wurden der Playstation-Version neue Optionen spendiert: Wer nicht im "Time Attack"-Modus seine Rekorde aufmotzen oder im Duell einzelne Gegner ausmanövrieren will, rast mit einer achtköpfigen Meute über den Parcours und kämpft in klassischer Rennspiel-Manier um eine gute Platzierung. Neben den Zusatz-Features und den ursprünglichen Kursen gibt es auf der Playstation drei neue



Neu ist der Zwei-Spieler-Modus: Der geteilte Bildschirm ist gestauch, Euer Wagen reagiert eine Spur träger.

Strecken: Der "Need for Speed"-Fahrer macht die Stadt unsicher oder genießt im Wald und auf schmalen Pässen Natur-Panoramen. Romantiker stellen vor dem Start die Tageszeit um: Ihr fahrt der aufgehenden Sonne entgegen oder bewundert malerisches Abendrot. Auf den neuen Kursen müßt Ihr die Zielgerade erreichen, die drei klassi-

schen "Need for Speed"-Straßen fordern mit zahlreichen Kontrollpunkten und verschlängelter Kurs besonders viel Ausdauer. Am Checkpoint entscheidet Ihr Euch für einen Menüpunkt: Wer mit seiner Platzierung nicht zufrieden ist, studiert im "Replay"-Modus seine Fehler und fährt das letzte Kursstück noch einmal ab. Erfolgreiche Fahrer starten direkt zum nächsten Kontrollpunkt durch.

Entgegen der 3DO-Version wurde der Gegenverkehr wegrationalisiert, stattdessen habt Ihr freie Bahn und könnt Euch auf Feinheiten wie Gangschaltung oder Rücksetzmanöver konzentrieren. Wer pennt und einem Konkurrenten aufs Heck knallt, provoziert einen Überschlag und qualmende Motoren. So sensibel wie im Vorgänger sind Straßenlage und Kurvenführung der "Need for Speed"-Flitzer allerdings nicht mehr. *rb*

BLEIFUSS • Anstatt für "Need for Speed" die Konvertierungs-Tradition zu pflegen und sich auf kosmetische Veränderungen zu beschränken, hat Electronic Arts den Titel auf den Kopf gestellt. Das Resultat ist ein Hochgeschwindigkeitsrennen im "Ridge Racer"-Stil. Der X-Man ist auf dem 3DO geblieben, auf herausfordernde Kommentare und Tips muß der Sony-Fahrer also verzichten. Wer klassische Rennspiele liebt, freut sich über die Wettkampf-Option mit sieben Konkurrenten, leider wurden Edel-Optik und Surround-Effekte nur halbherzig übertragen, das realistische Fahrgefühl blieb zugunsten des Geschwindigkeitsrausches auf der Strecke. Zwar rast Euer Wagen fast doppelt so schnell wie auf dem 3DO, dafür kommt die Hintergrundoptik häufig ins Stocken. Das authentische Automobil-Flair ist futsch, so reißt der Titel weder Liebhaber noch Rennspieler vom Sitz.



Sogar die Überholmanöver wurden verhunzt: Wenn Ihr an einem Konkurrenten vorbeirauscht, wird dessen Fahrzeug auf halben Weg ausgeblendet.

Andere Versionen

Die 3DO-Version wurde in MAN!AC 9/95 mit 63% Spielspaß getestet.



HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS

GRAFIK	67 %
SOUND	70 %

SPIELSPASS **59 %**

Die veränderte Umsetzung ist besonders technisch schwächer als das 3DO-Original: Durchschnittsraserei mit Edel-Flitzern.

Kirby's Ghost Trap



Das hat ja gedauert: Lange Zeit war Nintendos Kirby-Doppelschlag angekündigt, jetzt sind „Kirby's Dream Course“ (siehe Test in letzter MAN!AC) und „Kirby's Ghost Trap“ endlich als PAL-Versionen erhältlich. Das vorliegende Knobelspiel ist die Nintendo-Fassung des japanischen Mega-Drive-Originals „Pyu Pyu“, in Deutschland als „Dr. Robotnik's Mean Bean Machine“ erschienen. Von oben

purzeln zweigliedrige Spielsteine in einen Zylinder, die farblich zuzuordnen sind. Sobald der Fall gestoppt wurde, gehen benachbarte, gleichfarbige Steine eine Verbindung ein. Ist ein Quartett komplett, verpufft es in Sekunden-schnelle. Durch geschicktes Stapeln könnt Ihr Kettenreaktionen auslösen, die den menschlichen oder computerisierten Gegner besonders hart treffen – als Negativ-Bonus fallen zusätzliche Spielsteine in den Konkurrenz-Zylinder. Es lebe die Schadenfreude! mg



Die zweigliedrigen Spielsteine könnt Ihr beliebig rotieren. Anders geformte Puzzle-Teilchen kommen nicht vor.



BUSINESS AS USUAL • Kirby hin, Kirby her: „Ghost Trap“ ist zwar ein ordentliches Knobelspiel, aber gerade auf dem Super Nintendo gibt es so eine große Bandbreite von guten „Tetris/Columns“-Verschnitten, so daß sich eine Neuheit verdammt schwer tut. Zumal, wenn sie auf jegliche Innovationen verzichtet und als Mega-Drive-Spiel schon zwei Jahre auf dem Buckel hat. Immerhin sind die Combo-Taktiken pfiffig, der Computer-Gegner erweist sich als tapferer Kontrahent, und im Freundeskreis ist der Zwei-Spieler-Modus willkommen

MBIT	4	2D	6
HERSTELLER	HAL		
SYSTEM	SUPER NES		
ZIRKA-PREIS	100 MARK		
ANBIETER	NINTENDO		

GRAFIK	39 %
SOUND	47 %

SPIELSPASS

67%

Professionelle „Columns“-Abart mit Computergegnern und Zwei-Spieler-Modus. Gut spielbar, aber ohne Innovationen.

Im Gegensatz zum Mega-Drive-Original läßt die Super-NES-Version keine Paßwörter zu. Ihr könnt zwar den Anfangs-Level auswählen, aber nicht individuell einsteigen.



Das Mega Drive-Original wurde als „Dr. Robotnik's Mean Bean Machine“ in der MAN!AC 2/94 mit 67% Spielspaß getestet.

Ladenlokal

45131

Essen

Rüttenscheider Str. 181

Tel. 0201 / 777225

Ladenpreise können abweichen



Ladenlokal

40211

Düsseldorf

Kölner Str. 25

Tel. 0211 / 1649409

Ladenpreise können abweichen

SONY PLAYSTATION

Sony Playstation dt.	549,-	Gex dt.	99,90
Pad	59,90	Psycho Detectiv dt.	99,90
Padverlängerung	24,90	Thunderhawk 2 dt.	99,90
Joy Board	119,90	Primal Rage dt.	99,90
Memorycard	49,90	X-Men dt.	89,90
Mouse	59,90	Actua Soccer dt.	99,90
Link-Kabel	49,90	WWF Wrestlem. dt.	99,90
RGB-Kabel	49,90	Shell Shock dt.	89,90
Action Replay dt.	89,90	True Pinball dt.	99,90
Lenkrad + Pedale	159,90	Worms dt.	99,90
Alien Trilogie e.PAL	99,90	Twisted Metall dt.	89,90
Total NBA 96 dt.	99,90	Assault Rigs dt.	89,90
NBA In the Zone dt.	99,90	Defcon 5 dt.	89,90
Cyberia dt.	89,90	Myst dt.	89,90
Decent dt.	89,90	W. Commander 3 dt.	99,90
Alone in the Dark dt.	99,90	Tohshinden dt.	79,90
Road Rash dt.	99,90	Tekken dt.	109,90
Magic Carpet dt.	99,90	Wipeout dt.	99,90
J. Bazooka dt.	89,90	X-COM dt.	89,90
Need for Speed dt.	99,90	PGA Tour Golf dt.	89,90
Street Fighter Alpha	99,90	Parodius Del. dt.	99,90
Resident Evil PAL	99,90	Goal Storm dt.	79,90
Krazy Ivan dt.	89,90	FIFA 96 dt.	89,90
Panzer General dt.	89,90	Warhawk dt.	89,90
Destruction Derby dt.	99,90		
Discworld kompl. dt.	89,90		
Lone Soldier e.PAL	99,90		
Theme Park dt.	99,90		
Loaded dt.	99,90		
Mickey W. Adv. dt.	89,90		

NEU NEU NEU NEU NEU

Über 90 Seiten geballte Infos



Sofort Lieferbar, monatlich neu

Die aktuelle Ausgabe des Sony Playstation Magazine inklusive **DEMO - CD (PAL)**

Das Magazine ist in englisch

Jetzt bestellen zum Preis

24.90 DM

zzgl. Versandk. 9,- DM

Brandheiss im April !!!

Saturn Magazine inkl. Demo CD inPAL. Preis: 24,90 zzgl. V.k. 9,- (spielbare Demo von Ultimate MK3)

Unter anderem sind für die Playstation u. Saturn folgende Magazine erhältlich: Playstation Plus, PSX Pro, Saturn Magazine, Game Fan, EGM, EGM 2. (Alle engl.). Weiter Infos bitte telefonisch erfragen.

ACHTUNG JETZT AUCH IM INTERNET !!!

<http://members.aol.com/gamesstores/index.htm>

Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236

Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandkosten 10,90 DM

SNES

Action Replay 3 dt.	89,90
Asterix u. Obelix dt.	129,90
Batman Forever dt.	79,90
Breath of Fire us.	139,90
Breath of Fire 2 us.	139,90
7th Saga 2 us.	vorb.
Chrono Trigger us.	139,90
Crazy Chase dt.	99,90
Donkey Kong 2 dt.	139,90
Demolition Man dt.	119,90
Earthbound us.	99,90
Castlevania 2 dt.	139,90
Final Fantasy 3 us.	149,90
Fifa Soccer dt.	119,90
Secret of Ever. dt.	109,90
Illusion of Time dt.	109,90
Jungle Strike dt.	99,90
Theme Park dt.	119,90
Civilization us.	139,90
Lufia 2 us.	vorb.
Yoshi Island dt.	109,90
Bombemann 3 dt.	119,90
NBA Life 96 dt.	119,90
NHL 96 dt.	119,90

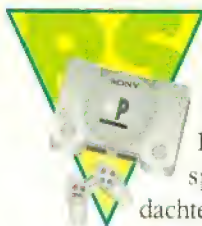
SATURN

Action Replay dt.	89,90
Adapter us. / jap.	59,90
Memory Backup	89,90
RGB Kabel	49,90
Pad Verlängerung	24,90
Sega Rally dt.	99,90
V. Cop + Gun us.	159,90
V. Fighter 2 dt.	99,90
Sim City 2000 dt.	99,90
Mysteria dt.	99,90
Thunderhawk 2 dt.	99,90
Hang On GP. dt.	99,90
Wing Arms dt.	99,90
X-Men dt.	89,90
Cyberia dt.	89,90
Decent dt.	89,90
Worms dt.	99,90
Fifa Soccer 96 dt.	89,90
Parodius Del. dt.	89,90
Street Fighter Alpha	99,90
True Pinball dt.	99,90
J. Bazooka dt.	89,90
NFL Quarterback	99,90
P. Dragon 2	vorb.
Theme Park dt.	89,90
Laser Section dt.	99,90
Dark Stalkers	vorb.
Rayman dt.	99,90
F1 Live	99,90
Shinobi X dt.	99,90

0201 / 777235

Produzent: Tony Casson • Programmierung: Andy Findley, Laurent Noel, Richard Stevenson, Phil Rankin, Kevin Dudley, Paul Hiley • Grafik: Wayne Laybourn • Sound: Neil Biggin

Actua Soccer



Ein Sportspiel kommt selten allein: Nachdem langsam die „Virtual“-Bezeichnungen für Sportspiel-Serien ausgehen, dachte sich Gremlin das griffige „Actua“ als Codewort aus. Als Nachfolger zum guten „Actua Golf“ reiht sich nun „Actua Soccer“ in die Phalanx der Fußballsimulation zur kommenden Europameisterschaft ein. Maximal zwei Spieler tragen ein Turnier aus, treten zum Spaß gegeneinander an oder testen ihre Langzeitkompetenz in einer Liga. Dazu stehen 44 Nationalmannschaften bereit, deren Kicker in fünf Kategorien bewertet sind.

Da „Actua Soccer“ auf Polygon-Grafik beruht, sind die Blickwinkel natürlich variabel. Sechs Kamerapositionen stehen bereit, zusätzlich könnt Ihr auf Knopfdruck ranzoomen und das Spielfeld „kippen“ (allerdings nur im Pause-Modus). Bei der Steuerung hat sich Gremlin etwas Besonderes einfallen lassen. Die typische Joypad-Spieler-Zuordnung via Kreis oder Kringel wird zur Vermittlung von Zusatzinformationen

mißbraucht. So erfährt Ihr zum Beispiel, ob sich ein Spieler in Schußweite befindet oder die Voraussetzungen für ein Special gegeben sind. Apropos Special: Neben den üblichen Paß-, Schuß- und Tackling-Kommandos könnt Ihr eine Kurzzeitbeschleunigung aktivieren und diverse Trickshots befehlen. In der Anleitung sind allein vier verschiedene Paß-Arten erläutert (Dabei gilt: Je länger Ihr den Knopf drückt, desto weiter geht der Paß.), weitere Kombinationen und Gimmicks sollt Ihr selber herausfinden – die Anleitung schweigt sich aus.

Erfreulicherweise richtet sich „Actua Soccer“ nach den gültigen FIFA-Regeln, läßt Frei-, Eck- und Strafstöße zu und bietet in der Wiederholung die letzten neun Spielsekunden an. Auswechslungen sind kein Problem, auch taktische Änderungen während einer Partie kosten lediglich ein paar Knopfdrücke. Gremlin entwickelt übrigens für den Saturn eine Fortsetzung von „Actua Soccer“. Dies geschieht im Auftrag von Sega, das Spiel wird dann als offizielles EM-Soccer der Saturn-Erfinder in den Handel kommen. *mg*

CUP DER GUTEN HOFFNUNG • Wenn eine Fußballsimulation heutzutage nichts Herausragendes leistet, dann gerät sie schon vor dem Anpfiff in Rückstand. „Actua Soccer“ bemüht sich zwar um das ein oder andere Alleinstellungsmerkmal, doch insgesamt triumphiert Mittelmäßigkeit. Technisch ist die 3D-Optik in Ordnung, gelegentliches Ruckeln und ein paar verunglückte Spieleranimationen stören nicht wirklich. Die Steuerungsfinessen enthalten jedoch selten die gewünschte Wirkung, meist konzentriert man sich auf traditionelle Verhaltensweisen. Kein Multi-Player-Modus, keine Vereinsmannschaften, keine ungewöhnlichen Spielmodi – und auf dem Platz ein Biedermann-Kick in typischem 3D-Ambiente. In Anbetracht der starken Konkurrenz zu wenig. Das interne Duell der „Actua“-Verantwortlichen haben die Golf-Entwickler eindeutig für sich entschieden



Action replay: In der Wiederholung wird deutlich, daß der deutsche Torhüter mit einem Blitzreflex den Rückstand verhindert.

Andere Versionen

Neben dem PC-Original sind keine Umsetzungen angekündigt. Ein Update soll jedoch unter anderem Namen via Sega für den Saturn erscheinen.



Aus der Hinter-Tor-Kamera wird die Sicht durch das nicht ganz transparente Tornetz behindert.



Leider könnt Ihr keine Wetterbedingungen definieren. Gespielt wird stets auf trockenem Boden.



In dem Option-Menü legt Ihr u.a. das Verhältnis zwischen Disziplin und Kreativität eines Teams fest.



Keine Lizenz, aber Original-Namen: Das deutsche Team setzt sich verbal aus den echten Kickern zusammen.



HERSTELLER	GREMLIN
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	ABC
GRAFIK	62 %
SOUND	57 %
SPIELSPASS	58 %

Mut zum Mittelmaß:
Unspektakulärer Bildschirm-Kick mit
Standard-Optik und Standard-Features.



Entwickler: Warp, Japan • Design: Kenji Eno • Programmierung: H. Hayashida • Grafik: S. Tateishi, H. Sudo, T. Miyazaki, Y. Tonooka • Sound: Arcadia Studio, K. Eno

D

Das Spiel mit dem kürzesten Namen der Videospielesgeschichte treibt nach seinem 3DO-Debüt jetzt auch auf der Playstation sein Unwesen: Lauras Vater Rictor Harris verwandelt sich in einen Vampir und verbarrikadiert sich in seinem Krankenhaus. In der Rolle der blonden Polygon-Heldin begeben Sie sich auf die Suche: Betreten Sie das Spital, verwandelt



Die Innovation im Adventure-Genre: Ihr findet einen Schlüssel!

sich die Umgebung in eine schummrige Gruselvilla. Auf vorgegebenen FMV-Pfaden durchwandert Ihr Wohnzimmer, Verlies sowie einen drehbaren Turm und sammelt Schlüssel, Ring, Schwert, Hebel und ein Blatt Papier ein: Mit diesem Inventar löst Ihr alle Rätsel von "D"racula, nach einer knappen Stunde löst sich der Spuk in Wohlgefallen auf. Die 3DO-Version kam noch mit zwei CDs aus, auf der Playstation belegen die Render-Filmchen aufgrund höherer Auflösung (aber gleichem Bildausschnitt) gleich drei Silberscheiben. th

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	65 %
SOUND	34 %
SPIELSPASS	39 %

Grafik-Overkill auf drei CDs: Träges FMV-Adventure in aufwendiger 3D-Kulisse. Winz-Inventar und Minimal-Musik.

Andere Versionen

Die 3DO-Version wurde in MANIAC 12/95 mit 39% Spielspaß bewertet. Die Saturn-Umsetzung testen wir in der nächsten MANIAC.

Entwickler: Rage, GB • Original-Programmierung (Automat): George Petro (Midway)

Revolution X

Kaum haben die Regierungen gewaltverherrlichende Massenmedien (z.B. Fernsehen und Video) ausgemerzt, steigt die Terror-Gruppe NON auf die Barrikaden. Die Splatter-Extremisten entführen die Rockband Aerosmith aus ihrem Lieblings-Nachtclub und locken Euren Helden in bleigespickte Zielkreuz-Missionen (auch mit Gamegun spielbar).



Treffer werden als Sprites über die Hintergrundoptik gelegt.

Ihr niertet die Terroristen wie in Segas "Virtua Cop" mit gezielten Schüssen um, statt Polygon-Gangster verstellen Euch verpixelte Digi-Sprites den Weg. Schluder-Optik und Ruckel-Animation sind genauso mies wie auf der Playstation, spielerisch wird die Sony-Version sogar noch unterboten: Neben fadem Design und langatmigen Schußwechseln entnervt Euch das quälend langsame Fadenkreuz, mit dem Joypad ist "Revolution X" fast unspielbar. Übrig bleibt leider unmotiviertes und schlampig präsentiertes Gebolze. rb

HERSTELLER	ACCLAIM
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	100 MARK
GRAFIK	46 %
SOUND	51 %
SPIELSPASS	38 %

Spielhallenballerei als Aerosmith-Promotion: Katastrophal inszeniertes Zielkreuz-Geballer ohne Sinn und Verstand.

Andere Versionen

Die Playstation- und Super-Nintendo-Versionen wurden in MANIAC 3/96 mit 39% bzw. 33% Spielspaß getestet.

SPIELE-TESTS

GAME

Kostenlose
Preisliste
anfordern

action
& price
power

Super NES

Actraze & Obelix	dt.	124.95
Breath of Fire 2	dt.	109.95
Casper	dt.	119.95
Chrono Trigger	us.	129.95
Cut Throat Island	dt.	99.95
Donald in Maui Maila	dt.	119.95
Donkey Kong Country 2	dt.	109.95
Dracula X (16 MB)	dt.	119.95
Fifa Soccer 96	dt.	99.95
Final Fight 3	dt.	95.00
Frantic Flies	dt.	99.95
Hebereke 2	dt.	79.95
Int. S. Soccer Deluxe	dt.	119.95
Int. Superstar Soccer	dt.	109.95
Izzy's Quest	dt.	99.95
Jonglie Strike	dt.	99.95
Kawasaki Superbikes	dt.	89.95
Kirby's Dream Course	uk.	80.00
Kirby's Ghost Trap	dt.	89.95
Lost Vikings 2	dt.	99.95
Mario World 2	dt.	109.95
Mask	dt.	84.95
Mechwarrior 3050	dt.	89.95
Mega Man X 2	dt.	89.95
Mega Man X 3	dt.	89.95
Mickey & Minnie	dt.	89.95
Micro Machines 2	dt.	109.95
NBA Live 96	dt.	99.95
PGA Tour Golf 96	dt.	119.95
Pinocchio	dt.	124.95
Revolution X	dt.	89.95
Secret of Evermore	dt.	109.95
Star Trek: Next Gen	dt.	89.95
Star Trek: Deep Space	dt.	109.95
Theme Park (kp.d.)	dt.	89.95
Tim in Tibet	dt.	119.95
Tiny Toon 2	dt.	89.95
Toy Story	dt.	120.00
Turkman 2	dt.	89.95
Unirally	dt.	79.95
Worms	dt.	109.95
WWF Wrestl. Arcade	dt.	89.95

Sonderangebote

Aero the Akrobat 2	uk.	49.95
Beauty and the Beast	dt.	49.95
Beavis and Butthead	dt.	34.95
Clay Mates	dt.	39.95
Indiana Jones	dt.	59.95
John Madden 95	dt.	39.95
Lemmings 2	dt.	59.95

Mario Kart Classic

Mighty Max	dt.	39.95
Parodius	dt.	39.95
Rise of the Robots	dt.	39.95
Syndicate	dt.	39.95
Tiny Toon	dt.	39.95
Urban Strike	dt.	54.95
Zero the Kamikaze	dt.	44.95
Zoop	dt.	54.95

Zubehör

6 Spieler Adapter	dt.	39.95
Action Replay Pro 3	dt.	89.95
Antennenkabel SNES	dt.	14.95
Cinch Kabel S.NES	dt.	19.95
Game Made 2	dt.	59.95
Infrarot Joypad	dt.	44.95
Joypad (Nintendo)	dt.	29.95
Pro Pad SV-334	dt.	24.95
Super Key Adapter	dt.	23.95
S.NES ohne Spiel	dt.	22.95
Ultra 2 in 1 Joypad	dt.	25.00
Universal Adaptor	dt.	29.95
Verlängerung Joypad	dt.	9.95
WWF Raw Video (VHS)	dt.	9.95

Gameboy

Battle Tashinden	dt.	49.00
Cut Throat Island	dt.	44.95
Donald in Maui Maila	dt.	59.95
Earth Worm Jim	dt.	49.95
Kirby's Block Ball	dt.	59.95
Mega Man 5	dt.	49.95
Micro Machines 2	dt.	49.95
NHL Hockey 96	dt.	49.95
Pinocchio	dt.	59.95
Tetris Blast	dt.	59.95
Tim in Tibet	dt.	59.95
Toy Story	dt.	59.95
Worms	dt.	54.95

Sonderangebote

Addams Family 1	dt.	34.95
Addams Family 2	dt.	34.95
Dennis	dt.	34.95
Hutchback	dt.	39.95
John Madden 95	dt.	39.95
Lamborghini	dt.	34.95
Lemmings	dt.	29.95
Mr. Do!	dt.	29.95
USAR Monster Truck	dt.	39.95
Waterworld	dt.	39.95

Mega Drive

Bugs Bunny	dt.	59.95
Cut Throat Island	dt.	89.95
Donald Duck Maui Maila	dt.	109.95
Earth Worm Jim 2	dt.	109.95
Fifa Soccer 96	dt.	69.95
Int. S. Soccer Deluxe	dt.	72.95
Izzy's Quest	dt.	99.95
Light Crusader	dt.	109.95
NBA Live 96	dt.	89.95
NHL Hockey 96	dt.	89.95
PGA Tour Golf 96	dt.	89.95
Pocahontas	dt.	104.95
Revolution X	dt.	89.95
Star Trek: Deep Space	dt.	89.95
Theme Park kompl.dt.	dt.	89.95
Toy Story	dt.	99.95
Waterworld	dt.	89.95
Weapon Lord	dt.	89.95
Worms	dt.	89.95

Sonderangebote

Ballz	dt.	24.95
Hurricanes	dt.	39.95
Incredible Hulk	dt.	29.95
John Madden 95	dt.	39.95
Mega Man Willy Wars	dt.	39.95
NBA Jam Tournament	dt.	49.95
NFL Quarterback '96	dt.	34.95
NHL Hockey '95	dt.	39.95
Ottifants	dt.	24.95
Rise of the Robots	dt.	29.95
Shaq-Fu + Musik CD	dt.	29.95
Sonic & Knuckles	dt.	49.95
Stargate	dt.	49.95
Tiny Toon 2	dt.	39.95
Yogi Bear	dt.	39.95

Zubehör

ASCII 6 But. Joypad	dt.	29.95
Mega Drive o. Spiel	dt.	159.95

Saturn

Alien Trilogy	dt.	89.95
Alone in the Dark 2	dt.	99.00
Battle A. Toshinden 2	dt.	79.95
Casper	dt.	79.95
Cyberia	dt.	79.95
D (Dining Table)	dt.	79.95
Darius Gaiden	dt.	79.95
Descent	dt.	89.95
Destruction Derby	dt.	79.00
Discworld	dt.	79.00

Fifa Soccer 96

Formula One	dt.	89.95
Galaxy Fight	dt.	89.00
Guardian Heroes	dt.	84.95
Hebereke's Popolito	dt.	79.95
Impact Racing	dt.	79.95
Johnny Bazookatone	dt.	79.00
Lemmings 3D	dt.	79.00
Magic Carpet	dt.	79.95
Mystaria Realms o.L.	dt.	89.95
NBA Jam Tournament	dt.	64.95
NFL Quarterback '96	dt.	64.95
Off World Intercept	dt.	84.00
Panzer Dragoon 2	dt.	89.95
Primal Rage	dt.	89.95
Return Fire	dt.	79.95
Revolution X	dt.	79.95
Rise of the Robots 2	dt.	79.95
Road Rash	dt.	84.95
Sega Rally	dt.	89.95
Shell Shock	dt.	84.95
Shockwave Assault	dt.	84.95
Sim City 2000 kp.d.	dt.	89.00
Street Racer	dt.	89.95
Streetfighter Alpha	dt.	89.00
Streetfighter Movie	dt.	79.95
Theme Park (kp.d.)	dt.	79.95
Thunderhawk 2	dt.	94.95
Valoria Valley Golf	dt.	89.00
Virtua Cop + Pistole	dt.	139.00
Virtua Cop 2 + Pistole	dt.	129.00
Virtua Fighter Remix	dt.	64.95
Virtua Fighter 2	dt.	89.95
Virtual Sonic	dt.	109.00
Virtual Golf	dt.	89.00
Wipe out	dt.	74.95
WWF Wrestlemania	dt.	79.95
X-Men:Children o.L.A	dt.	79.95
Zork: Nemesis	dt.	89.00

Fifa Soccer 96

Baku Baku Animal	dt.	59.95
Clockwork Knight OEM	dt.	49.95
Virtua Fighter OEM	dt.	49.95

Sonderangebote

6 Spieler Adapter	dt.	89.95
8 Meg Memory Card	dt.	89.00
Action Replay Saturn	dt.	89.95
Antennenkabel Saturn	dt.	29.95
Backup Memory Saturn	dt.	89.95
Joypad Saturn	dt.	39.95
Photo CD-System	dt.	49.95
Programm Joypad Sun	dt.	54.95
Sega Saturn o. Spiel	dt.	509.95

Zubehör

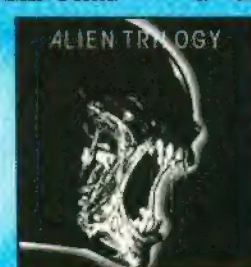
6 Spieler Adapter	dt.	89.95
8 Meg Memory Card	dt.	89.00
Action Replay Saturn	dt.	89.95
Antennenkabel Saturn	dt.	29.95
Backup Memory Saturn	dt.	89.95
Joypad Saturn	dt.	39.95
Photo CD-System	dt.	49.95
Programm Joypad Sun	dt.	54.95
Sega Saturn o. Spiel	dt.	509.95

Universal Adaptor

A-Train	dt.	44.95
Actua Golf	dt.	89.95
Adidas PS Soccer	dt.	89.00

Sony PSX

Primal Rage	dt.	89.95
Psychic Detective	dt.	84.00
Raiden	dt.	79.95
Ran Soccer	dt.	79.95
Revolution X	dt.	84.95
Ridge Racer Revol.	dt.	94.00
Rise of the Robots 2	dt.	84.00
Road Rash	dt.	79.95
Shell Shock	dt.	79.95
Shock Wave Assault	dt.	79.95
Sidewinder	dt.	89.95
Streetfighter Alpha	dt.	89.00
Syndicate Wars	dt.	89.00
Tekken	dt.	99.95
Thunderhawk 2	dt.	79.95
Total NBA 96	dt.	94.00
True Pinball	dt.	84.95
Twisted Metal	dt.	89.95
Viewpoint	dt.	89.95
Wing Commander 3	dt.	89.95
X-Men:Children o.L.A	dt.	84.00



Alien Trilogy

Along in the Dark 2	dt.	99.00
Battle A. Toshinden 2	dt.	94.00
Casper	dt.	84.95
Chronicles o.L.Sword	dt.	94.00
Cyberia	dt.	89.95
D (Dining Table)	dt.	89.95
Descent	dt.	89.95
Destruction Derby	dt.	89.95
Discworld kp.d.	dt.	84.95
Dr. Need for Speed	dt.	84.95
Extreme Pinball	dt.	84.95
Fifa Soccer 96	dt.	79.95
Gex	dt.	84.95
Horned Owl	dt.	94.00
Impact Racing	dt.	89.00
John Madden 96	dt.	89.95
Johnny Bazookatone	dt.	79.00
Crazy Ivan	dt.	79.95
Lemmings Play Paint.	dt.	84.00
Lone Cyberb	dt.	69.95
Magic Carpet	dt.	84.95
Mickey's Wild Adven.	dt.	84.95
Museum Piece 1	dt.	94.00
Myst	dt.	94.00
NBA Live 96	dt.	89.00
NFL Game Day	dt.	89.95
NFL Quarterback '96	dt.	84.95
NeGoon Joypad PSX	dt.	89.95
Parodius Deluxe	dt.	89.95
Philosoma	dt.	84.95

Sonderangebote

Streetfighter Movie	dt.	49.95
WWF Arcade	dt.	59.95

Zubehör

ASCII Joypad PSX	dt.	44.00
Joypad Sony PSX	dt.	49.95
Verlängerung Joypad	dt.	19.95
Link-Kabel PSX	dt.	39.95
Memory Card Sony PSX	dt.	42.95
NeGoon Joypad PSX	dt.	84.95
Programm Joypad Sun	dt.	54.95
RGB-Scart Kabel Sony	dt.	34.95
Sony Playstation	dt.	509.95

3-DO

Battle Sport	dt.	79.95
Casper	dt.	89.95
Cyberia	dt.	89.95
Deathkeep	dt.	79.95
Gridders	uk.	69.95
Gridders	us.	69.95
Panzergeneral	dt.	79.95
PGA Tour Golf 96	dt.	79.95
Shockwave 2	dt.	79.95
Zhadnost	uk.	84.95

Sonderangebote

3-DO Demo Sampler 4	uk.	2.95
Rebel Assault	dt.	49.95
Sesame Street Numb.	us.	29.95
Sawyer Shark	us.	49.95
Shadow War of Succ.	us.	54.95
Syndicate (DA)	dt.	59.95

Versandadresse:

Entwickler: Psygnosis, F • Produzent: Dominique Biehler • Programmierung: Alexis Leselgneur, Philippe Souchet • Grafik: Jean-Chrysostome Lepercque, Franck-Noel Lapiere, Didier Virard • Sound: Michel Wino-gradoff, David Thirion, Apollo 440

Adidas Power Soccer



Entgegen dem aktuellen Software-Trend ist Psygnosis' „Adidas Power Soccer“ nicht der Anfang einer Serie. Bevor wir also „Nike Power Tennis“ oder „Converse Power Basketball“ in Action sehen, werden jede Menge Tore geschossen. Darum bemühen sich über 70 Vereinsmannschaften aus England, Frankreich und Deutschland, die mit 16 Spielern pro Team auskommen. Ein bis vier Joypad-Dribbler treffen sich zu einer Freundschaftspartie, wagen den Turnier-KO oder nehmen die Strapazen einer Langzeit-Liga in Kauf.

In den typischen Option-Menüs könnt Ihr alle Standard-Parameter einstellen, die Rasenbeschaffenheit wählen und natürlich die verschiedenen Kameraperspektiven austesten. Dank Polygon-Optik ist dies alles kein Problem, auch das Ran- und Wegzoomen geht auf Knopfdruck kommentarlos vonstatten. Im Vergleich zu anderen Fußballspielen wirkt sich die Wahl zwischen „Arcade“ und „Simulation“ tatsächlich aus: Während die streng gläubigen Kicker-Kings an die traditionelle Steuerung gebunden sind, führen Arcade-Anarchisten jede Menge Trickshots aus. Ihr könnt provozierend lässig mit dem Ball jonglieren, zu einem Hechkopfball ansetzen, dem Kontrahenten mit Anlauf in die Magengrube treten, via Hacken-trick den Ball über einen heranstürmenden Gegner lupfen oder gar die Lederkugel mit der „Hand Gottes“ (Maradona, Vers 14) ins Tor befördern. Vielleicht nimmt sich die UEFA ein paar Regeländerungen zu Herzen und bringt den Laden auf Vordermann – viel dümm-



Die Beschaffenheit des Bodens könnt den vier Jahreszeiten angleichen: Hier spielt Ihr auf schneebedecktem Rasen...

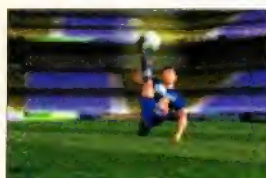


...während nun auf saftigem Grün ein Elfmeter geschossen wird. Der Power-Balken rechts bestimmt die Härte.

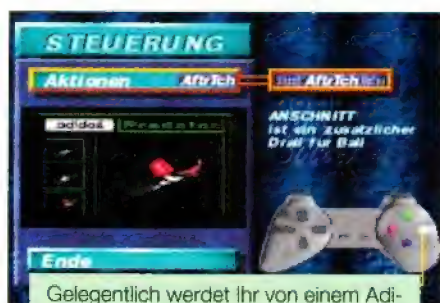


Zum Freistoß wird tapfer eine Mauer gebildet, obgleich der Schütze eher zu einem Flankenball ansetzt.

Wer will, kann sich verschiedene Kicker-Aktionen als gerenderte Computer-Filmchen ansehen. Ein spezielles Trainingsprogramm für Spieler ist jedoch nicht verfügbar.



FRENCH CONNECTION • Fußball-Frankreich im Aufwind: Einheimische Teams sind in allen Halbfinals der europäischen Cup-Bewerbe vertreten und die französische Entwicklung „Power Soccer“ fegt die meisten Konkurrenz-Fußballspiele vom Platz. Technisch muß man Psygnosis keine Ratschläge erteilen, 3D-Optik und Spieler-Animationen sind prima, besser als bei allen anderen Fußballsimulationen für die Playstation. Die Jux-Kommandos machen eine Menge Spaß, jegliche wünschenswerte Spieloption wurde eingearbeitet. Bestenfalls eine FIFA-Lizenz und damit Original-Spielernamen und vielleicht Nationalteams hätte man zufügen können. „Adidas Power Soccer“ ist unkonventioneller als bierernste Simulationen à la „FIFA Soccer“, kann aber ohne die (zeitlich begrenzten) Fun-Features spielerisch nicht ganz an die Weltklasse anschließen.



Gelegentlich werdet Ihr von einem Adidas-Werbefilmchen überrascht. Dabei geht es um den „Predator“-Schuh.



Die Special-Moves werden auch optisch in Szene gesetzt: Nach einem übelen Fußtritt sinkt der Gegner zusammen.



HERSTELLER	PSYGNOSIS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	PSYGNOSIS

GRAFIK	77 %
SOUND	74 %

SPIELSPASS 78%

Just for fun: Technisch und spielerisch kompetente Fußballsimulation mit witzigen Zusatz-Features.

Andere Versionen – Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

METROPOLIS

Video und Computergames

Unterhaltungselektronik Handelsgesellschaft mbH, Natruper Str. 20, 49076 Osnabrück

GEBRAUCHTE SPIELE

Super Nintendo 16 Bit		ANKAUF	VERKAUF
3 NES KONSOL + 1 PAD		80,00	129,90
YOSHIS ISLAND		40,00	69,90
PAGEMASTER		20,00	44,90
KING ARTHUR (US)		20,00	44,90
PRIMAL RAGE		40,00	69,90
WIZARDRY V (US)		20,00	44,90
TOM & JERRY		20,00	44,90
DESERT STRIKE		30,00	59,90
DONKEY KONG		40,00	69,90
LUFIA		30,00	59,90
ROBOTREK		20,00	44,90
SUPER SOCCER		10,00	29,90
NHL 95		20,00	44,90
STARWING		10,00	29,90
DEMOLITION MAN		20,00	44,90
SECRET OF MANA		40,00	69,90
FIFA SOCCER 96		40,00	69,90
INDIANA JONES		20,00	44,90
STAR WARS		10,00	29,90
JURASSIC PARK		20,00	44,90
MARIOKART		20,00	44,90
ZELDA		20,00	44,90
LADDIN		30,00	59,90
CASTLEVANIA IV		10,00	29,90
NHLPA 93		10,00	29,90
TURRICAN 2		40,00	69,90
SECRET OF EVERMORE		50,00	79,90
BATMAN FOREVER		40,00	69,90
MICRO MACHINES		20,00	44,90
BOMBERMAN		20,00	44,90
TRUE LIES		20,00	44,90
SUPER STREETFIGHTER 2		40,00	69,90
Sega Mega Drive 16 Bit		ANKAUF	VERKAUF
MEGA DRIVE II+PAD		60,00	99,90
MEGA DRIVE I+PAD		40,00	79,90
LANDSTALKER		30,00	59,90
NBA LIVE 95		10,00	29,90
WORLD OF ILLUSION		10,00	29,90
ECCO THE DOLPHIN		10,00	29,90
MEGA GAMES		5,00	14,90
DRAGONS FURY		20,00	44,90
FEVER PITCH SOCCER		20,00	44,90
NHL 96		40,00	69,90
COOL SPOT		10,00	29,90
SUPER STREETFIGHTER 2		30,00	59,90
SAMURAI SHOWDOWN		30,00	59,90
STORY OF THOR		30,00	59,90
Sega Mega CD2 16 Bit		ANKAUF	VERKAUF
MEGA CD 2 + SPIEL		90,00	149,90
WWF RAGE IN CAGE		5,00	14,90
SONIC CD		5,00	14,90
EARTHWORM JIM		30,00	59,90
SURGICAL STRIKE		20,00	44,90
GROUND ZERO TEXAS		10,00	29,90
SOULSTAR		20,00	44,90
DUNGEON EXPLORER		10,00	29,90
Neo Geo CD 16 Bit		ANKAUF	VERKAUF
NG Module Werden Leider Nicht Mehr Geführt			
NEO GEO CD (OHNE SPIEL)		175,00	249,90
SAMURAI SHOWDOWN 2		40,00	69,90
PULSTAR		40,00	69,90
3 COUNT BOUT		30,00	59,90
GHOST PILOTS		20,00	44,90
VIEWPOINT		20,00	44,90
KING OF FIGHTERS 94		15,00	29,90
FATAL FURY 3		40,00	69,90
SIDEKICKS 2		15,00	29,90
BLUES JOURNEY		20,00	44,90
3 DO 32 Bit		ANKAUF	VERKAUF
3DO PAL MIT SPIEL		250,00	349,90
WING COMMANDER 3		30,00	59,90
NEED FOR SPEED		30,00	59,90
KILLING TIME		40,00	69,90
SPACE HULK		20,00	44,90
JOHN MADDEN		10,00	29,90
PEBBLE BEACH GOLF		30,00	59,90
RETURN FIRE		30,00	59,90
FLYING NIGHTMARES		10,00	29,90
SUPREME WARRIOR		10,00	29,90
STARBLADE		10,00	29,90
HEAD RASH		30,00	59,90
SONY PLAYSTATION		ANKAUF	VERKAUF
PSX IMPORT		325,00	449,90
PSX DEUTSCH		285,00	399,90
TOSHINDEN		20,00	44,90
WARHAWK		30,00	59,90
PGA GOLF		20,00	44,90
AIR COMBAT		20,00	44,90
WIKEN		20,00	44,90
HI OCTANE		20,00	44,90
WINNING 11(JAP)		20,00	44,90
RIDGE RACER(JAP)		15,00	29,90
TWISTED METAL		40,00	69,90
FIFA 96		40,00	69,90
STREET FIGHTER THE MOVIE		15,00	29,90
WWF WRESTLE ARCADE		20,00	44,90
DESTRUCTION DERBY		20,00	44,90
THEME PARK		30,00	59,90
SEGA SATURN		ANKAUF	VERKAUF
SATURN IMPORT		325,00	449,90
SATURN DEUTSCH		285,00	399,90
X COM (JAP)		50,00	79,90
VIRTUA RACING		30,00	59,90
DAYTONA		20,00	44,90
MANION OF HIDDEN SOULS		20,00	44,90
PANZER DRAGON		15,00	29,90
INTERNATIONAL VICTORY GOAL		30,00	59,90
THUNDERHAWK 2		30,00	59,90
KING OF SPIRITS		30,00	59,90
HANG ON GP		30,00	59,90
RAYMAN		30,00	59,90
SHIN SHINOBI DEN (JAP)		20,00	44,90
CLOCKWORK KNIGHT		15,00	29,90
FIFA 96		30,00	59,90
GEN WAR (US)		30,00	59,90
SEGA RALLY		40,00	69,90

NEUE SPIELE

Sony Playstation DT 32 Bit		VERKAUF
PSX GRUNDGERAT		569,90
SHELL SHOCK		89,90
MAGIC CARPET		89,90
ALIEN TRILOGY		99,90
MICKEYS WILD ADVENTURE		99,90
TOTAL NBA		99,90
WORMS		99,90
GEX		99,90
PHILOSOPHA		99,90
WWF WRESTLEMANIA	WEITERE NEUHEITEN AUF LAGER	79,90
LOADED		99,90
WING COMMANDER 3		99,90
NEED FOR SPEED		99,90
CYBERIA		99,90
DESCENT		79,90
HI OCTANE		99,90
PANZER GENERAL		99,90
RGB CABLE		49,90
MEMORY CARD		49,90
JOYBOARD		119,90
MOUSE		59,90
CONTROL PAD		59,90
ASCH PAD		49,90
IMPORT IMPORT IMPORT		
ALIEN TRILOGY (US)	WEITERE NEUHEITEN AUF LAGER	119,90
DESCENT (JP)		129,90
STREETFIGHTER ALPHA (US)		119,90
FIRMAN 2 (US)		129,90
KILEAK 2 (JP)		149,90
CHESSMASTER (US)		129,90
Sega Saturn 32 Bit		VERKAUF
SEGA SATURN OHNE SPIEL		529,90
SHELL SHOCK		99,90
TOSHINDEN REMIX		99,90
WIPOLIT		99,90
ADAPTOR		69,90
DESCENT	WEITERE NEUHEITEN AUF LAGER	99,90
CASPAR		99,90
VICTORY BOXING		119,90
ALIEN TRILOGY		99,90
MPEG KARTE		329,90
CLOCKWORK KNIGHT 2		99,90
SPOT GOES TO HOLLYWOOD		109,90
VIRTUA HANG ON		109,90
VIRTUA COP		149,90
X MEN		109,90
ROBOTICA		99,90
SHINOBI X		99,90
SIM CITY 2000		99,90
VIRTUA FIGHTER 2		99,90
CHAOS CONTROL		99,90
GEX		99,90
IMPORT IMPORT IMPORT		
JOHNNY BAZOOKATONE		89,90
ADVANCED MILITARY WAR (JP)		119,90
LODE RUNNER (JP)		129,90
IN THE HUNT (JP)		129,90
PARODIOUS (JP)	WEITERE NEUHEITEN AUF LAGER	79,90
DR. ROBOTNIK (JP)		119,90
STREETFIGHTER ALPHA (JP)		119,90
VITUA VOLLEYBALL (JP)		129,90
GALAXY FIGHT (JP)		129,90
GHEN WAR (US)		119,90
VALORA VALLEY GOLF (US)		119,90
CORPSE KILLER (US)		119,90
Sega Mega Drive & 32 X		VERKAUF
FIFA 96		99,00
PGA TOUR GOLF 96		79,90
MADDEN 96		89,90
FEVER PITCH SOCCER		89,90
SPOT GOES TO HOLLYWOOD		89,90
SONIC COMPILATION		89,90
EARTHWORM JIM 2		89,90
SKID MARKS		99,90
PAC PANIC		69,90
THEME PARK	WEITERE NEUHEITEN AUF LAGER	99,90
COMIX ZONE		89,90
VECTOR MAN		79,90
ALIEN SOLDIER		79,90
NBA JAM 32X		59,90
SPACE HARRIER 32X		59,90
VIRTUA FIGHTER REMIX 32X		129,90
METAL HEAD 32X		139,90
WWF RAW 32X		79,90
3 DO 32 Bit		VERKAUF
LAST BOUNTY HUNTER		99,00
CPT QUASAR		89,90
FOES OF ALL		99,90
PSYCHIC DETECTIVE		99,90
PANZER GENERAL	WEITERE NEUHEITEN AUF LAGER	99,90
CYBERIA		99,90
PHOENIX 3		99,90
DRAGON LORE		99,90
PRIMAL RAGE		99,90
IBM PC CD Rom Computer		VERKAUF
WING COMMANDER IV		109,90
BATTLES IN TIME		89,90
COMM & CONQ. MISSION CD		29,90
ALBION		99,90
STONEKEEP		109,90
THE BEAST WITHIN		119,90
TEAMCHIEF		99,90
TOP GUN		99,90
RAN TRAINER 2		79,90
CHRONOMASTER		89,90
NHL 96	WEITERE NEUHEITEN AUF LAGER	99,90
FIN MANAGER 96		89,90
PINBALL WIZARD 2000		89,90
ALIEN TRILOGY		109,90
TERRA NOVA		99,90
CIVILIZATION 2		89,90
MASTER OF ORION 2		99,90
NORMALITY		89,90
PANDORA DETECTIVE		99,90
DIE FUGGER 2		99,90
PANZER GENERAL 2		99,90
CAPITALISM		89,90
BURN CYCLE		89,90
SIMON THE SORCER 2		89,90

NEUE SPIELE

Super Nintendo 16 Bit		VERKAUF
MARIO WORLD 2		119,00
DONKEY KONG 2		129,90
SECRET OF EVERMORE		109,90
TETRIS 2		99,90
TIM IN TIBET		139,90
WORMS		139,90
WIZARDRY V		99,90
OBITUUS		99,90
ROBOTREK		99,90
INT'L SUPERSTAR SOCCER 2		139,90
BASS CHAMPIONSHIP (ANGELN)		129,90
THEME PARK		119,90
FRANTIC FLEE		119,90
CASPER		129,90
PRIMAL RAGE		119,90
PUTTY SQUAD		129,90
FOREMAN FOR REAL	WEITERE NEUHEITEN AUF LAGER	119,90
JOE & MAC 3		89,90
HUNGRY DINOSAURS		89,90
MEGAMAN 7		119,90
EARTHWORM JIM 2		99,90
POCKY N ROCKY 2		129,90
CASTLEVANIA 2		109,90
AERO THE ACROBAT 2		49,90
PINOCCIO		129,90
DONALD IN MAUI MULLARD		129,90
BREATH OF FIRE 2		129,90
LUFIA 2		139,90
PHANTOM 2040		89,90
7th SAGA 2		139,90
WARIO'S WOODS		79,90
Nintendo Gameboy		VERKAUF
GAMEBOY IN 4 VERSCH. FARBEN		99,00
ASTERIX & OBERLIX		69,90
ARCADE CLASSIC 3		69,90
PGA TOUR GOLF 3		69,90
STAR TREK BEYOND NEXUS	WEITERE NEUHEITEN AUF LAGER	59,90
BOMBERMAN		64,90
STREETFIGHTER 2		69,90
MICKEYMOUSE 5		69,90
KIRBY'S DREAMLAND 2		69,90
Sega Game Gear		VERKAUF
THE CHAMPIONSHIP		49,90
KAWASAKI SUPERBIKES		49,90
TOME & JERRY	WEITERE NEUHEITEN AUF LAGER	69,90
STARGATE		49,90
WIZARD PINBALL		49,90
MICKEY MOUSE 3		79,90
FATAL FURY SPECIAL		79,90
SUPER COLUMNS		69,90
SONIC DIRT RACING		69,90
SNK NEO GEO CD 16 Bit		VERKAUF
KABUKI CLASH		129,00
SAMURAI SHOWDOWN 3		129,90
FATAL FURY 4		129,90
BASEBALL STARS		79,90
SOCCER BRAWL	BEIM KAUF VON 3 NEUEN NEO GEO CD SPIELN 25,- RM NACHLAGE	79,90
WORLD HEROES		89,90
BASEBALL 2020		89,90
SENGOKU 1		79,90
FATAL FURY 1		59,90
PULSTAR	WEITERE NEUHEITEN AUF LAGER	129,90
KING OF FIGHTERS 95		119,90
PANIC BOMBERMAN		129,90
SIDEKICKS 3		129,90
Jaguar & Jaguar CD 64 Bit		VERKAUF
RAYMAN		139,00
FEVER PITCH SOCCER	BEIM KAUF VON 3 NEUEN JAGUAR SPIELN 20,- RM NACHLAGE	129,90
PITFALL		129,90
MISSILE COMMAND 3D		129,90
NBA JAM	WEITERE NEUHEITEN AUF LAGER	129,90
MYST (CD)		129,90
BATTELMORPH (CD)		119,90
PRIMAL RAGE		119,90
Philips CD-i 32 Bit		VERKAUF
PHILIPS 550 + SPIEL + IMPEG		999,90
PHILIPS 450 OHNE SPIEL & IMPEG		699,90
PAC PANIC		99,90
WORLD CUP GOLF	WEITERE NEUHEITEN AUF LAGER	99,90
BURN CYCLE		89,90
LOST EDEN		89,90
FAMILY GAMES 1 od. 2		49,90
HUNT FOR RED OCTOBER		39,90
8X J BOND FILME GOLD EDITION		229,90
BODY BAGS		39,90
STAR TREK V		49,90
MR BEAN		39,90
BETELSMAN LEXICON		279,90
SONDERANGEBOTE NEU		NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT
ARC THE LAD PSX (JP)		99,90
TOSHINDEN PSX (JP)		99,90
STREETFIGHTER MOVIE PSX (JP)		59,90
METAL JACKET PSX (JP)		69,90
PRIME GOAL PSX (JP)		49,90
GROUND STROKE PSX (JP)		69,90
ACE COMBAT PSX (JP)		49,90
TEKKEN PSX (JP)		99,90
AQUANAUTS HOLIDAY PSX (JP)		49,90
VIRTUA FIGHTER SAT (JP)		79,90
DARKSEED SAT (JP)		79,90
RAMPO SAT (JP)		49,90
VICTORY GOAL SAT (JP)		79,90
CLOCK KNIGHT 1 & 2 SAT (JP)		89,90
SLAMDUNK SAT (JP)		79,90
SOCCER KID 3DO		29,90
WICKED 18 3DO		59,90
MEGA RACE 3DO		49,90
SYNDICATE 3DO		59,90
TURRICAN 2 SNES		79,90
NFL QUARTERBACK CLUB SNES		49,90
AERO THE ACROBAT 2 SNES		49,90
EARTHWORM JIM 2 SNES		99,90
HAGANE SNES		59,90
URBAN STRIKE SNES		79,90
BONKERS (US) SNES		49,90
ZERO KAMIKAZE SNES		49,90

INFORMATION

Wir kaufen Ihre Spiele an !

Bitte rufen Sie uns an, bevor Sie uns Ihre Spiele zuschicken. Alle Spielversionen werden von der Metropolis GmbH nur nach vorheriger Absprache angekauft. Danach die Spiele einfach an uns schicken. Name, Anschrift und Tel. Nr. unbedingt beilegen.

Entsprechend Ihren Vorgaben überweisen wir direkt auf Ihr Konto (Kto. Nr. und BLZ bitte angeben), oder senden Ihnen einen V-Scheck (abzügl. 2,-DM Bearbeitungsgebühr).

Bestellungen

Sie können bei uns telefonisch oder schriftlich bestellen. Metropolis bietet für neue und gebrauchte Spiele einen Vorbestell-Service an. Vor Lieferung rufen wir Sie an. Wir liefern in der Regel innerhalb von 1 bis 2 Tage per Post-Nachnahme.

Versandkosten

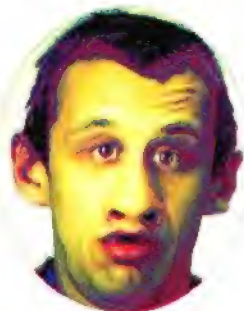
Porto (Inland)	: 6,00DM
Post-Nachnahme	: 6,00DM
Porto (Ausland Vorkasse)	: 15,00DM

Entwickler: Virtuality, Atari • Produzenten: Jim Tripp, John Skrutch • Design: Martin Brownlow, Scot Jones, Mark Brown, J. Tripp (Virtual MC), Robert Powers (3D MC) • Programmierung: M. Brownlow • Grafik: S. Jones, M. Brown • Music: Dale Robins

Missile Command 3D



Das virtuelle "Missile Command" (großes Bild) war auf die geplante 3D-Brille zugeschnitten. Rechts die Original-Version, darunter ein 3D-Level mit "Lens Flare"-Effekt.



KNAPP DANEKEN • Das Ur-"Missile Command" war eine schlaue "Space Invaders"-Variante, die nicht nur Reflexe, sondern auch kaltblütige Planung erforderte. Im Vergleich zum Vektoren-Gewitter "Tempest" merkt man "Missile Command" das hohe Alter jedoch an – daß Ihr Eure Städte mit Ataris unhandlichem Steuerkreuz und nicht mit dem analogen Trackball verteidigen müßt, ist ein zusätzliches Manko.

Die neuen Versionen sind zwar abwechslungsreicher (in der 3D-Variante fallen u.a. Asteroiden vom Himmel, die sich unter Beschuß in kleinere Gesteinsbrocken auflösen) und grafisch hübscher (Lens-Flare-Spiegelungen im 3D-MC, Luftblasen und Polygon-Vehikel über dem Virtuality-Schlachtfeld), aber auch unübersichtlicher. Ihr scrollt und wechselt Euren Standort und habt trotzdem immer das Gefühl, einen feindlichen Flugkörper zu verpassen. Und warum besitzt das Ur-"Missile Command" keinen Zwei-Spieler-Modus? Das Feature konnte Atari doch bereits vor 15 Jahren auf dem VCS realisieren. Dieser Schuß ging knapp daneben.

16 BIT **ab 6 Jahren**

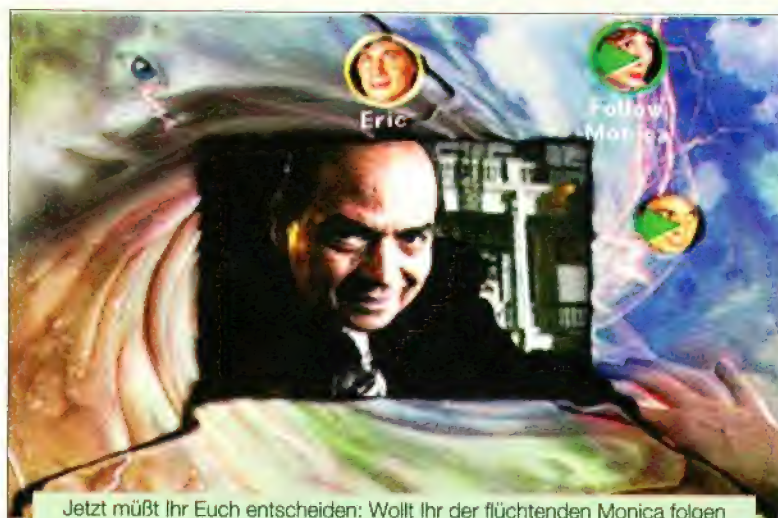
HERSTELLER	ATARI
SYSTEM	JAGUAR
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	ATARI
GRAFIK	60 %
SOUND	55 %
SPIELSPASS	59 %

Von klassisch bis virtuell: Dreimal "Missile Command", doch allen Versionen merkt man das Alter der Spielidee an.

Andere Versionen: Vom Ur-"Missile Command" ist eine Game-Boy-Variante erhältlich, die beiden anderen Versionen werden voraussichtlich nicht umgesetzt.

Produzent: Jim Simmons • Regie: John Sanborn • Programmierung: Tim Learmont, Randy Moss • Grafik: Laurent Benes, Charles Cafrelli • Sound: Ken Felton, Marc Farly, Jim Sproul

Psychic Detective



Jetzt müßt Ihr Euch entscheiden: Wollt Ihr der flüchtenden Monica folgen oder auf das Angebot des zwielichtigen Moki Valdez (Luis Oropeza) eingehen?



3DO-Besitzer mit kriminalistischer Ader gehen seit zwei Monaten auf Spurensuche, jetzt tauchen auch Sony-Detektive in den psychedelischen Bilderrausch. Ihr verfolgt den interaktiven Film entweder aus der Sicht des Wunderkinds Eric Fox oder versetzt Euch in die Köpfe verdächtiger Personen. So erlangt Ihr Zutritt zu sonst verborgenen Räumen und sammelt hilfreiche Informationen. Berührt Ihr mysteriöse Gegenstände wie eine zerbrochene Puppe oder eine goldene Brosche, durchfluten wirre Bilder Euren Kopf. Nur wenn Ihr bestimmte Personen befreit oder vor dem Tod rettet, habt Ihr am Ende des Films eine Chance im "Black Diamond"-Brettspiel. Hier entscheidet die psychische Stärke der Figuren über Sieg oder Niederlage. *th*



PSYCHIC FLASH • Nach weniger geglückten Electronic Arts-Umsetzungen von 3DO-Titeln wie "Road Rash" oder "Wing Commander 3" ist "Psychic Detective" die erste Playstation-Konvertierung, die nicht nur technisch, sondern auch spielerisch verbessert wurde. Der Bildausschnitt während den interaktiven Szenen wurde zwar etwas verkleinert, dafür fehlen die Cinepak-üblichen Pixelblöcke, die Zwischensequenzen im Vollbildmodus sind technisch tadellos. Electronic Arts hat sich die Hauptkritik an der 3DO-Version zu Herzen genommen und dem Playstation-Detektiv eine dem Titel gerechte Speicherfunktion spendiert: Ihr könnt zu jedem Zeitpunkt des Films einen "Bookmark" setzen und bequem wieder dorthin zurückspringen, falls Ihr eine andere Person verfolgen wollt oder etwas schiefgelaufen ist. Bei erneutem Setzen eines Speicherpunkts wird der alte leider überschrieben – technisch wäre es kein Problem gewesen, mehrere Speicherplätze zur Verfügung zu stellen. Geduldige Film-Fans mit fundierten Englisch-Kenntnissen können trotzdem Probieren.

16 BIT **ab 16 Jahren**

HERSTELLER	ELECTRONIC ARTS
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	70 %
SOUND	65 %
SPIELSPASS	67 %

Eric Fox auf dem Psycho-Trip in einer technisch gelungenen Umsetzung mit hilfreicher Speicherfunktion.

Andere Versionen: Die 3DO-Fassung wurde in MAN!AC 3/96 mit 64Prozent Spielspaß bewertet. Eine Saturn-Version ist zur Zeit nicht geplant, eine PC-Umsetzung ist bereits erschienen.

Entwickler: Sega, Japan

F1-Challenge



Gerade bei Überholmanövern solltet Ihr einen Blick in den Rückspiegel riskieren: Wenn sich zwei streiten, freut sich oft der dritte.



Aus dem japanischen „F1 Live Information“ wurde das europäische „F1 Challenge“: Am Spiel hat sich freilich nichts geändert.

Das betont Action-lastige Rennspiel bietet fünf WM-Teams samt ihren PS-Boliden (u.a. mit Benetton, Williams & Ferrari) sowie drei Formel-1-Strecken und Segas Eigenbau „Motor Land“ in drei Ausbaustufen. Während der Fahrt wählt Ihr selbstverständlich aus mehreren Perspektiven, blendet auf Knopfdruck einen Rückspiegel ein und stoppt gelegentlich zwecks Boxenaufenthalt. Wer sich intensiv mit seinem Fahrzeug auseinandergesetzt und die Optimal-Abstimmung konfiguriert hat, startet schließlich im „Grand Prix“-Modus oder verbessert via „Time Trial“ seine Rundenzeiten. Gefahren wird stets auf acht Runden. *mg*



HALBHERZIG • Die Konkurrenz aus dem eigenen Haus macht „F1 Challenge“ gewaltig zu schaffen: Gegen „Daytona USA“ und „Sega Rally“ sieht die Formel-1-Simulation ziemlich alt aus. Dabei muß man den Entwicklern ankreiden, daß nicht nur die Technik hinterherfährt. Nur drei Original-Kurse! Nur fünf Teams! Viel zu wenige Optionen! Hätte man den Simulationsaspekt etwas mehr bedacht (ein Crash schadet Eurer Rundenzeit kaum und dem Auto schon gar nicht), wäre ein schönes Gegenstück zu den Arcade-Rasereien möglich gewesen. So hechelt „F1 Challenge“ den Vorbildern hinterher, ohne in Reichweite zu kommen. Zudem sind alle Blickwinkel zu flach, so daß man Kurven sehr spät erkennt – wer nicht gelegentlich auf die eingeblendete Übersichtskarte blinzelt oder den Kurs auswendig kennt, landet in der Mauer oder auf dem Seitenstreifen. Auf dem Habenkonto verbuchen wir die gute Steuerung. Spieleneulinge schätzen das kulante Crash-Handling. Kein schlechtes Spiel, aber im Vergleich zur Konkurrenz einfach zu bieder.



HERSTELLER	SEGA
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	SEGA

GRAFIK	68 %
SOUND	63 %

SPIELSPASS

62%

Action-lastige Formel-1-Raserei mit zu wenigen Optionen. Technisch solide & mit ausgezeichneter Steuerung.

Andere Versionen

Umsetzungen sind keine geplant. Den Test des japanischen Originals findet Ihr als "F-1 Live Information" in MANIAC 1/96

Rollenspiele Adventures Strategie

SUPER NES * TURBODUO * SATURN * PLAYSTATION

NEUHEITEN & RARITÄTEN
GEBRAUCHT-ANKAUF
LÖSUNGSBÜCHER
MUSIK CD'S



Täglich ab 18 Uhr
Versand-Telefon :



05324 2001

video games
DOWNFORCE

PC-CD-ROM

SONY PSX

SEGA SATURN

NINTENDO SNES

Datel Electronic's



DOWNFORCE VG
Inh. Thomas Kreitner
Miesbacher Str. 27
83714 Miesbach
FAX: 08025/91 5 91

CALL: 08025/ 91 5 91

!! Nur für Händler !!

Tradelink

Spielegroßhandel

Eltstraße 8

78532 Tuttlingen

Playstation-Saturn-SNES-3DO

Händleranfragen unter:

Tel.: 07461/79001 + 79002

Fax: 07461/79003

Valora Valley Golf



Gelegentlich habt Ihr die Option für ein bis vier Extra-Schläge (links vom Schlagkreis eingeblendet). Die Specials könnt Ihr jedoch nur mit genauem Feuerknopf-Timing aktivieren.



Das Drumherum (Infos links oben, Übersichtskarte rechts) machen die Verwandtschaft zu "Pebble Beach" deutlich



Jedes der 18 Löcher könnt Ihr Euch in einem Preview ansehen - inklusive 3D-Flug über den Fairway.

Vier Golfer stehen zur Verfügung, zwei Japano-Mädels und zwei westlich gestylte Bur-schen. Diesem Quartet könnt Ihr jeweils einen von vier Caddies zuordnen, die auf Wunsch Hilfestellung leisten. Auf die Qualität Eurer Schläge haben all diese Entscheidungen jedoch keinen Einfluß.



Das ungewöhnlichste Golfspiel der letzten Jahre: Während die Konkurrenz ergeben den antiquierten Golfregeln gehorcht, erobert „Valora Valley Golf“ Neuland. Als Unterbau dient der Klassiker „Pebble Beach Golf“, dem Spielmechanik und Steuerung entliehen sind. Wer das Vorbild schon mal gespielt hat, findet sich sofort zurecht. Sieht man von dem Bahnen-Outfit ab, wecken Schlagkreis, Spieler-Animation und Menüführung angenehme Erinnerungen.

Ein bis vier Spieler suchen sich ihren Lieblings-Modus aus (Tournament, Stroke-, Skins- & Match-Play), wählen **Golfer samt Caddie** und trainieren zunächst auf einem der 18 anwählbaren Löcher. Diese orientieren sich an keiner Realo-Vorlage, sondern sind gänzlich den Phantasien der Entwickler entsprungen. Ein Fairway als Serpentine, ein paar Dutzend altrömische Säulen als Hindernisse, Abschlag mitten im Vulkankrater – mal was anderes als immer nur Bäume, Sand und Gewässer. Die



Skizze der theoretischen Flugbahn: Trotz Fantasy-Flair gehorcht der Ball den physikalischen Grundsätzen.

Steuerung gehorcht dem bewährten Doppelklick-Prinzip, hält jedoch eine Besonderheit bereit: Gelegentlich könnt Ihr Hyper-Shots aktivieren, die eine hundertprozentige Schlagpower voraussetzen. Erfüllt Ihr diese Bedingung und drückt dann noch einmal punktgenau auf den Feuerknopf, wird der Cyclone-Shot (Ball durchbricht Hindernisse), der Warp-Shot (Ball beamt direkt zum Grün), der Psycho-Shot (ermöglicht Ballkontrolle während des Fluges) oder der Fire-Shot (Bäume und Felsen stellen keine Gefahr mehr dar) ausgeführt. Um diese Neuerungen auch optisch zu würdigen, seht Ihr nicht nur die typi-

sche Standbild-Grafik. Sobald der Schwung abgeschlossen wurde, seht Ihr den Ballflug in solider Polygon-Darstellung. Dabei könnt Ihr die Kamera auf Abschlags- oder Ankunftsort ausrichten. Ein ausführliches Option-Menü läßt Euch diesen und andere wichtige Parameter einstellen. Statistiken werden selbstverständlich geführt. mg



OUT OF BOUNDS • Im Gegensatz zu den Kollegen von EA Sports, die bislang jegliche 32-Bit-Kreativität vermissen ließen, wagt sich Vic Tokai in neue Sportspiel-Regionen vor. Die Fantasy-Überarbeitung von „Pebble Beach Golf“ ist größtenteils gelungen. 18 Löcher sind zwar immer noch zu wenig, jedoch wurden sie abwechslungsreich und teils ganz witzig designt. Auch der 3D-Ballflug fügt sich harmonisch in das Gesamtkonzept ein, obwohl die Ladezeiten dadurch unangenehm auffallen. Technisch ist das Ganze durchschnittlich, gelegentliche Polygon-Fehler bleiben unübersehbar. Auch die Hyper-Shots passen zum Ambiente und runden „Valora Valley Golf“ als angenehm unkonventionelle Golfsimulation ab. Wer's gerne anders mag, ohne die Grundfesten des Golfports zu erschüttern, gönnt sich den Fantasy-Ausflug aufs Grün



HERSTELLER	VIC TOKAI
SYSTEM	SATURN
ZIRKA-PREIS	110 MARK
ANBIETER	VIRGIN

GRAFIK	67 %
SOUND	52 %

SPIELSPASS **71 %**

Fantasy-Abart von "Pebble Beach Golf": Ungewöhnliche Kurse, 3D-Ballflüge und die bewährte Spielmechanik des Klassikers.

Andere Versionen

Zur Zeit sind keine Umsetzungen geplant. Das Vorbild "Pebble Beach Golf" gibt's u.a. für Saturn, 3DO und Mega-CD.

Produzent: Chris Roberts • Original-Programmierung & Design: Frank Savage, Tim Ray u.a. • Programmierung (Playstation): Steve Coalier, Ken Hurley, Kurt Schallitz • Grafik: Chris Douglas, Paul Stead, Mark Vearrier, Elizabeth Foster Pugh u.a. • Sound: Nenad Vugrinec, Rob Hubbard, Dave Whittaker u.a.

Wing Commander 3



Während sich Colonel Blair auf dem PC zu seinem vierten Feldzug einschreibt, trudelt für Playstation-Besitzer der verspätete dritte "Wing Commander"-Teil "Heart of the Tiger" ins Trockendock. Als Besatzung der "TCS Victory" versuchen die Spitzen-Piloten Blair, Maniac, Hobbs und ihre Kollegen die heranwogenden Kilrathi-Flotte zu stoppen, um schließlich mit einer Geheimwaffe zum Gegenschlag auszuholen.

Die Geschehnisse an Bord der Victory erlebt Ihr als Videos mit Schauspielern (Mark Hamill, Malcolm McDowell und Ex-Porno-Star Ginger Lynn Allen) in gerenderter Kulisse, nach dem Briefing startet Ihr ins All. Während Eurer Geleitschutz-, Patrouillen- und Angriffsflüge tauscht Ihr Funksprüche mit Euren Wing-Männern aus, wechselt zwischen verschiedenen Waffensystemen und freut Euch auf modernere Raumjäger. Je nach Eurem Erfolg nimmt die Handlung einen anderen Verlauf. *ui*



Im Weltraum fliegt Ihr heiße 3D-Schlachten gegen die Kilrathi, an Bord (kleines Bild) trifft Ihr auf Vorgesetzte und Kollegen.



ABGERÜSTET • Statt das geniale Weltraumspiel ordentlich auf die Playstation anzupassen und gegenüber der 3D0-Version zu verbessern, hat Origin das Spiel lustlos übertragen. Neben den kurzen, aber häufig auftretenden Ladepausen nervt mich in den FMV-Sequenzen der teils zusammengestauchte Bildausschnitt und die rucklige Animation der anderen Besatzungsmitglieder. In der 3D-Schlacht enttäuschen mich wiederum die unspektakulären Explosionen. Als fesselndes 3D-Großprojekt hätte "WC 3" eine bessere Umsetzung verdient gehabt.

HERSTELLER	ORIGIN
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	ELECTRONIC ARTS
GRAFIK	79 %
SOUND	88 %
SPIELSPASS	82%

Schlampige Umsetzung des epischen 3D-Weltraumspiels mit gelungenem Interactive Movie-Einschlag.

Unter dem Titel "The Price of Freedom" ist der vierte Teil der Weltraumsaga auf schnellen PCs bereits gestartet. Gegenüber "Heart of the Tiger" kam den Filmsequenzen noch größere Sorgfalt zu. Statt in virtuellen 3D-Kulissen toben sich die Helden diesmal an einem 10-Millionen-Dollar-Filmset aus.

Andere Versionen
Neben dem PC-Original ist eine 3D0-Version erschienen (86% in MAN/AC 9/95).

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Versand per Nachnahme, Porto & Verpackung 10,- DM + NN. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Annahmeverweigerung berechnen wir pauschal mit DM 20,-.



Händler-anfragen erwünscht!

Schaut im Ladenlokal Dr. Ruer-Platz 1b, Bochum vorbei

WIR HABEN ALLES!

RUFT AN: HOTLINE 02 34 / 91 60 630 02 34 / 91 60 631 FAX 91 60 632

SONY PSX

	JAP/US	DT	JAP/US	DT
Grundgerät	699,00	539,90	Wing Commander 3	99,90
Alien Triologie		89,90	Street Fighter Zero	99,90
Krazy Ivan		89,90	X-Men	99,90
Jack Is Back		109,90	Primal Rage	89,90
Tekken 2	149,90		Resident Evil	119,90
To Shin Den II	149,90	99,90	Projekt Overkill	119,90
Chronic O.T. Sword		99,90	Magic Carpet	99,90
Gradius Deluxe	149,90		Ridge Racer Revolution	99,90
Viewpoint		99,90	Shellshock	89,90

SEGA SATURN

	JAP/US	DT
Grundgerät	699,00	599,90
Sega Rally		99,90
Virtual Fighter II		99,90
Dark Stalker II	129,90	
Advanced War II	119,90	
Loderunner	119,90	
Primal Rage		89,90
Raiden Triologie		
Thunder Hawk II	129,90	99,90
Alien Triologie		99,90

NINTENDO 64

	JAP	DT/US
Grundgerät	21.6.96	21.9.96
Mario 64	21.6.96	21.9.96
Pilot Wings 64	21.6.96	21.9.96
Mario Kart 64	21.6.96	21.9.96
Wave Racer 64	21.6.96	21.9.96

SUPER NES

	JAP	DT/US
Secret Of Evermore		129,90
Mario RPG	189,90	
Breath Of Fire II		119,90
Secret Of Mana III	189,90	

Desweiteren auf Lager: PC-CD ROM, Animes, Zeitschriften!

World Soccer 96



Die Europameisterschaft 1996 steht vor der Tür, Tecmo macht gleich einen Worldcup daraus: Bei Tecmos "World Soccer 96" treten neben Weltmeister Brasilien und wichtigen Fußballnationen wie Italien, Deutschland und Holland sogar Fußball-Zwerge wie die Schweiz oder Österreich an. Mit einer dieser Mannschaften, die sich hinsichtlich ihrer fußballerischen Fähigkeiten unterscheiden, betretet Ihr den Rasen und kickt bis

zum Weltmeisterschafts-Endspiel. Der Platz wird von schräg oben gezeigt, in besonders kniffligen Situationen (Dribblings oder Paßspiel) wird an den ballführenden Spieler herangezoomt. Eine besondere taktische Finesse erwartet Euch beim Umspielen eines Gegners. Sobald Ihr vor ihm steht, werden vier Richtungspfeile eingeblendet: Erwischt Ihr den richtigen, laßt Ihr den Gegner hinter Euch – lenkt Ihr in die falsche Richtung, liegt Ihr auf dem Rasen.

Die Automatenversion erhielten wir von NOVA, Hamburg



Wenn nicht gerade an die Spieler herangezoomt wird, seht Ihr das Spektakel aus einer übersichtlichen Perspektive.

Andere Versionen: Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.



FALSCHER EINWURF • Wenn Superstürmer über den Strafraumrasen stolpern und Torhüter durch das rückwärtige Tornetz fliegen, dann stimmt irgendwas nicht. Tecmo legt bei ihrem ersten Neo-Geo-Fußball augenscheinlich wert auf Action, nicht auf Realismus. Die gegnerischen Spieler bolzen und foulern sich an Eurem Trupp vorbei, bis Euer Torwart nach etlichen Rettungsversuchen doch keine Chance mehr hat. Mit einem technisch wie spielerisch so unterdurchschnittlichen Fußballspiel kann Tecmo nicht am Thron von "Super Sidekicks" sägen...

HERSTELLER

SYSTEM

ZIRKA-PREIS

ANBIETER

TECMO

NEO GEO CD

110 MARK

M&B

GRAFIK

SOUND

43 %

25 %

SPIELSPASS

42 %

Belangloses Fußballspiel mit mickriger Grafik und ohne sichtbare Innovationen. SNKs Bolzer sind besser.

Was ist mit dem Neo-Geo los? Weder SNK noch einer der Fremdbersteller haben uns in letzter Zeit mit einem brillanten Spiel überrascht. Die Technologie scheint im Vergleich mit Saturn und Playstation endgültig ausgereizt.

Entwickler: Nazca, J

Turf Masters



Golfspiele im Arcade-Format sind selten: Die gemütliche Sportart in ein latent hektisches Groschengrab umzuprogrammieren, haben bislang wenige Firmen geschafft. "Turf Masters" läßt die Wahl zwischen vier idyllisch gelegenen Golfplätzen, Ihr steigt in die Finalrunde eines Turniers ein. Wenn Ihr fleißig Birdies abliefern, "erspielt" Ihr Euch die folgenden Löcher, Bogeys reduzieren logischerweise die Spielzeit.

Die Steuerung ist simpel: Ein paar gut getimte Knopfdrücke, und schon flitzt der Ball über das Szenario. Auch beim Einlochen müßt Ihr die Schlagrichtung nur minimal justieren und den vorgegebenen Treffpunkt des Schlagstärkebalkens abpassen. Immerhin sind "Slice" und "Hook" erlaubt, um das Geschehen nicht allzu gradlinig zu gestalten. Gelegentliche Boni-Optionen (Wer kommt am nächsten zur Fahne?) lockern das Golfturnier auf. *mg*

Die Automatenversion erhielten wir von NOVA, Hamburg



Gewagter Schlag über die Wasserfälle hinweg. Wie soll eigentlich der Golfer zum nächsten Fairway gelangen?

Andere Versionen: Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.



EINFACH GUT • Kompliment an die Entwickler: Die Radikalkur hat der Golfsimulation nicht geschadet. "Turf Masters" kann man als Action- und Sport-Fan gleichermaßen spielen. Die Grundphysik des Ballfluges blieb erhalten, das Schlagrepertoire ist zwar reduziert, doch normalerweise nützt man die Trickshots sowieso nicht. Das Birdie-Bonus-system erfüllt seinen Zweck, die gelegentlichen Mini-Wettbewerbe reizen zusätzlich. Grafisch nutzt "Turf Masters" die 2D-Optionen aus, das ganze Drumherum wirkt professionell und durchdacht

HERSTELLER

SYSTEM

ZIRKA-PREIS

ANBIETER

NAZCA

NEO GEO CD

110 MARK

M&B

GRAFIK

SOUND

70 %

64 %

SPIELSPASS

70 %

Gradliniges Action-Golf mit angenehmer Grafik, flottem Spielverlauf und motivierendem Bonus-System.



Entwickler: Miracle Designs • Produzent: Loic Duval • Design: Greg LaBrec, Diana Bredfeldt • Programmierung: Filip Hautekeete, Peter Vermeulen • Grafik: Loic Duval, Jen Smith • Sound: Loic Duval, Jen Smith

Atari Karts

JAGUAR

Wie ihre Vorbilder aus Nintendos "Mario Kart" flitzen auch die Atari-Fahrer über eine rotierende Bodentextur, während im Hintergrund Berge, Wolken und Märchenschlösser auf mehreren Ebenen vorbeisrollen. Ihr wählt einen von sieben putzigen Comic-Fahrern: Der Charakter bestimmt die Geschwindigkeit und die Straßenlage Eures Wagens. Anschließend entscheidet Ihr Euch für Schwierigkeitsgrad und Mei-

sterschaft. Die Hintergrundoptik der "Cups" ist identisch, nur das Streckendesign variiert: Die Straßen verlaufen unterschiedlich, Hindernisse sind anders platziert. Prallt Ihr gegen Fässer oder Lampen, wird Euer Auto zurückgeschleudert. Bonus-Sprites solltet Ihr beherzt überfahren: Während Euch ein Karnickel schneller über die Zielgerade bringt, verbessert sich mit einem Lenkrad-Bonus das Kurvenverhalten Eures Boliden. *rb*

Muster von Spielraum, Tel.: 09131/205093



Im "Miracle Course" besiegte Obermotze gliedern sich in Eure Racer-Truppe ein.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.



KART-KOPIE • Obwohl die Parallelen zum Nintendo-Klassiker nicht zu übersehen sind, überzeugt "Atari Karts" als eigenständiges Produkt. Steuerung und Motivationskurve stehen kaum hinter dem Vorbild zurück, technisch hat der Titel mit flüssigem Scrolling und fröhlicher Digi-Musik mehr auf dem Kasten. Zum Jaguar-Hit fehlt lediglich am nötigen Streckendesign: Als einzige Abwechslung werden Bonus-Icons, Hindernisse und unterschiedliche Optik geboten, dafür fesseln Euch humoristisches Flair und mankoefreie Spielbarkeit.

16 BIT **4** **2D** **6** **Jahren**

HERSTELLER	ATARI
SYSTEM	JAGUAR
ZIRKA-PREIS	120 MARK
ANBIETER	ABC
GRAFIK	71 %
SOUND	65 %
SPIELSPASS	72 %

Comic-Raserei in "Mario Kart"-Tradition: Witzige Figuren und gute Spielbarkeit fesseln. Für Jaguar-Rennspieler Pflicht.

Gesellige Fahrer nutzen den Multiplayer-Modus und rasen mit bis zu fünf Spielern gleichzeitig über die Strecke. Als Multiplayer-Adapter nutzt Ihr Ataris Cat-box (für ca. 50 Mark im Fachhandel erhältlich).



GROBI'S GAMESHOP



Täglich
Neuheiten

0 55 22 / 7 34 77

Besucht unser
Ladengeschäft

Super Nintendo	Playstation	Playstation	Sega Saturn	Sega Saturn
Asterix u Obelix dt 129,-	Grundgerät dt 559,-	Pad dt 59,-	Grundgerät dt 629,-	Theme Park dt 99,-
Bombberman 3 dt 119,-	Assault Rigs dt 99,-	Panzer General dt 99,-	Alien Trilogy dt 109,-	Thunderhawk dt 109,-
Breath of Fire 2 dt 129,-	Aftermath dt 109,-	Parodius Deluxe dt 99,-	Casper dt 109,-	Toshinden Remix dt 109,-
Casper dt 129,-	Alien Trilogy dt 109,-	Philosoma dt 99,-	Fifa Soccer dt 99,-	Virtual Cop 139,-
Circuit USA dt 119,-	Caspar dt 109,-	Primal Rage dt 119,-	Formula One dt 109,-	Virtua Racing dt 109,-
Donkey Kong C. 2 dt 139,-	Cyberia dt 109,-	Project Overkill us 129,-	Golden Axe Duel dt 109,-	X-Men dt 99,-
Earthworm Jim 2 dt 129,-	Defcon 5 dt 99,-	Rayman dt 99,-	Hi Octane dt 99,-	
Fifa Soccer 96 dt 129,-	Descent dt 109,-	Resident Evil us 129,-	Magic Carpet dt 109,-	Ladenpreise können abweichen.
Inter. Star Soccer 2 dt 129,-	Destruction Derby dt 109,-	Ridge Racer dt 109,-	NBA Jam TE dt 109,-	Alle neuen US und Japan-Games
Mario World 2 dt 129,-	Discworld dt 109,-	Ridge Racer 2 dt 109,-	Parodius Deluxe dt 99,-	zwei Tage nach Erscheinen bei
Mega Man X 2 dt 119,-	Extreme Sports dt 99,-	Shock Wave dt 99,-	Primal Rage dt 99,-	uns erhältlich! Annahmever-
Mega Man 7 dt 119,-	Fifa Soccer dt 99,-	Street Fighter Alpha jp 139,-	Rayman dt 109,-	weigerern der von uns ge-
NBA Live 96 dt 129,-	Galaxian 3 jp 139,-	Theme Park dt 99,-	Revolution X dt 99,-	lieferten Waren berechnen wir
Pinocchio dt 129,-	Krazy Ivan dt 99,-	Tekken dt 109,-	Sega Rally dt 109,-	die uns entstandenen Liefer-
Secret of Evermore dt 119,-	Loaded dt 109,-	Tekken 2 jp 139,-	Sega Tennis dt 109,-	kosten mit DM 30,-. Unser Recht
Super Turrican 2 dt 119,-	Lone Soldier dt 99,-	Toshinden dt 99,-	Shell Shock dt 109,-	auf Erfüllung des Kaufvertrages
Theme Park dt 129,-	Magic Carpet dt 109,-	Total NBA dt 109,-	St. Fighter Alpha us 139,-	bleibt hiervon unberührt.
Toy Story dt Vorb.	Memory Card dt 49,-	Twisted Metal dt 99,-		Händleranfragen erwünscht.
Weapon Lord us 129,-	Metal Jacket jp 159,-	Viewpoint dt 99,-		
WWF Wrest Arcade dt 129,-	Namco Vol 2 jp 139,-	Wing Command. 3 dt 109,-		
	NBA in the Zone dt 109,-			

Sega Saturn US RGB 699,-
Playstation US RGB 699,-

Versandtasche 7 DM • Vorkasse 6 DM • Nachnahme 9 DM • Ab 250 DM Versandkosten frei

Aegidienstraße 28 • 37520 Osterode am Harz • Fax: 05522/75825

Viele weitere Artikel auf Lager



True Pinball



In der Von-Oben-Ansicht paßt nur ein Teil des Tisches auf den Bildschirm. Durch das Scrolling wird die Action unübersichtlich.



Ein Ausschnitt aus "Babewatch". Nicht sichtbar: Einige der Rampen führen zum Spielcasino, das ihr mit einem dritten Schläger knackt.



RUHIGE KUGEL • Gegenüber Segas düsterem "Last Gladiator" wirken die "True Pinball"-Flipper von Ocean zahm. Alle Tische sind von professioneller Hand gestaltet, doch die Routine der schwedischen Designer ließ anscheinend keinen Platz für überraschende Einfälle und extreme Effekte. Von "Babewatch" bis "Vikings" scrollen und poltern die Flipper ganz angenehm vor sich hin, doch ausgelassene Kneipen-Stimmung kommt bei den pastellfarbenen Harmlos-Flippern nicht auf. Wählt Ihr statt der 3D- die "Von oben"-Sicht, wird die Action wiederum schneller als das Scrolling erlaubt und treibt Euch die Tränen in die Augen. Spielt also besser eine der 3D-Ansichten: Hier halten Euch die Geschwindigkeitswechsel, die Vielfalt der (oft pixelig versteckten) Features und die korrekte Ballphysik zumindest für ein paar Stunden bei Laune.



Der witzige "Vikings"-Flipper in 3D-Ansicht: Wenig Scrolling, viel Abwechslung und ein urkomischer Soundtrack.



Computerspielern der Amiga-Ära ist Schweden hauptsächlich als Geburtsort einer umfangreichen Flipper-Serie bekannt. Mit "Pinball Dreams"

brachten die Designer von Digital Illusions 1993 eine Flipper-Lawine ins Rollen, die sie selbst mit zahlreichen Updates ("Pinball Illusions", "Pinball Fantasies") am Laufen hielten. Das Playstation-Debüt hört auf den Namen "True Pinball" und hält mit seinen 3D-Tischen eine grafische Neuerung speziell für Playstation-Fans bereit.

Ihr findet vier unterschiedliche Tische auf der CD: Die Kalifornien-Persiflage "Babewatch", das trendgerechte "Extreme Sports", der Science-fiction-Flipper "Law & Justice" und das humoristische "Vikings". Allen Flippern gemeinsam sind ein zusätzlicher, dritter Schläger in der oberen Hälfte des Tisches sowie mehrere Bahnen rechts und links. Alle anderen Pinball-Features findet Ihr ebenfalls auf den vier Tischen: Bonus-Multiplier, Multiball-Möglichkeit, Locks, Gates, Targets und sogar einfachen LED-Animationen und -Spiele auf dem Scoreboard, wie sie

seit Anfang der 90er Jahre auch das echte Flippergeschehen bereichern. Das Joypad könnt Ihr selbst belegen, falls Euch die Default-Einstellung nicht paßt: Rüttelt Ihr mit den seitlichen Tastern am Tisch, hüpfert der Flipper nach rechts oder links. Übertreibt's nicht, sonst beendet ein Tilt den Kugellauf.

Die einzelnen Tische spielt Ihr entweder in der bildschirmfüllenden Von-Oben-Ansicht (bekannt aus den PC-Vorgängern) oder in der neuen perspektivischen 3D-Optik. Letztere wird Euch in normaler Auflösung oder hochauflösend in Interlace serviert. *wj*



"Extreme Sport" hat gute Soundeffekte, aber die schwächste Musik der Kollektion.



	3D 6 Jahre
HERSTELLER	OCEAN
SYSTEM	PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS	100 MARK
ANBIETER	OCEAN

GRAFIK	68 %
SOUND	70 %

SPIELSPASS

70%

Vier fein aufgemachte Flippertische mit rabiaten Rüttel-Funktion. In der Von-Oben-Perspektive unübersichtlich, in 3D unterhaltsam.

Andere Versionen

"True Pinball"-Vorläufer sind für PC und Amiga-Computer, Mega Drive, Super Nintendo und Jaguar erhältlich. "True Pinball" soll außerdem in Kürze für den Saturn erscheinen.

NFL Quarterback Club '96

Nach zwei 16-Bit-Teilen wird der Quarterback-Club Mitglied im erlauchten Next-Generation-Kreis. Alle Optionen der aktuellen 16-Bit-Folge sind auf der Playstation zu finden: NFL- und NFLPA-Lizenz für alle Namen von Clubs und Spielern, sowie umfangreiche Spielmodi von Freundschaftsmatches über Saison und Playoffs bis zum Superbowl. Als besondere Herausforderung könnt Ihr erneut in fünfzig

berühmte Spielsituationen der Geschichte eingreifen und den Ausgang verändern. Wem das nicht reicht, dem bietet ein Editor Gelegenheit, weitere Szenarien zu schaffen. Das Spiel selbst verfolgt Ihr aus neun verschiedenen Kameraperspektiven. Fast alle Blickwinkel lassen sich dabei nochmals drehen. Nicht weniger als zwölf Angriffs- und Abwehrformationen stehen zur Verfügung, jede noch in vier Kategorien unterteilt und mit bis zu sechs Playcalls gefüllt.



John Madden muß sich in Acht nehmen: Der 32-Bit-"Quarterback Club" feiert eine tolle Premiere.



PROBOWL • Mit dieser CD übernimmt Acclaim die Tabellenführung, denn das bekannt gute Konzept hat auf der Playstation systembedingt dazugewonnen: Angefangen bei der tollen Präsentation mit brillanter Videoqualität, über ausgefeilte Spielmechanik bis zu dem schier unerschöpflichen Vorrat an Optionen und Playcalls stimmt's hier einfach. Liga-, Multiplayer- und der Geschichtsmodus stellen selbst nach Wochen zufrieden, unter den Kameraperspektiven sind viele brauchbare, wobei jedoch Nahaufnahmen etwas gepixelt wirken.



ab 12 Jahren

HERSTELLER ACCLAIM
SYSTEM PLAYSTATION
ZIRKA-PREIS 100 MARK
ANBIETER ACCLAIM

GRAFIK 73 %
SOUND 58 %

SPIELSPASS

85 %

Ausgefeilte und umfangreiche American-Football-Simulation, die kaum Wünsche offenläßt.



Nach dem Saisonbühnenpunkt Superbowl treffen sich die besten Spieler der beiden NFL-Ligen American- und National-Conference auf Hawaii zum Pro Bowl, wo bunt zusammengewürfelte Teams sich und die Zuschauer unterhalten.

Andere Versionen

Die Mega-Drive-Fassung wurde mit 80%, die Super-NES-Adaption mit 85% Spielspaß bewertet. Eine Saturn-Umsetzung folgt in Kürze.

UFO-Games

Ankauf - Verkauf - Tausch

Sony - Sega Saturn - SNES - Mega Drive -
Mega CD - Game Boy - Game Gear -
PC-Spiele usw.

Tel.- u. Fax: 030-859 36 35
Bundesallee 71, 12161 Berlin



MEGABOINK

tel. 0941- 99 83 76

!! NEWS + Import !! Fax. 0941- 94 93 25



Sega SATURN

Sega Rally dt. 99,-
Virtua Fighter 2 dt. 99,-
Virtua Cop - Gun. 149,-
Street Fight Zero 129,-
Gun Griffon jp. 139,-
Sim City 2000 kpl. dt. 99,-
Axe - the Duel jp. 139,-
Fifa Soccer '96 dt. 99,-
Vampire Hunter jp. 139,-
X-Men a.A.
Panzer Dragoon 2 139,-

Skeleton Warriors a.A.
Shellshock dt. 99,-
Cyberia dt. 99,-
Wing Arms 119,-
Mission Stick 169,-

PLAYSTATION

Assault Rigs dt. 79,-
Alien Trilogy orig. 119,-
Descent us 119,-
Destruct Derby dt. 99,-
Total N B A dt. 99,-
Road Hash dt. 89,-

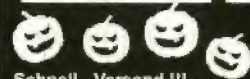
Horned Owl + Gun
Ridge Racer 2
Shellshock
Resident Evil
Toshinden 2
Tekken 2
NHL Face Off
Wing Comm. 3 dt.
Magic Carpet dt.
Lenkrad + Pedal
Manga-Filme
Street Fighter 49,-
Plastic Little

SUPER NES

Mario RPG a.A.
Earthworm Jim 2 99,-
Batman Returns 49,-
Demolition Man 59,-
*** Angebote ab: 29,-
Liste anfordern !!!

MEGA DRIVE

Neo Geo CD
3DO, GB ...



REGENSBURG

BESUCHT UNSEREN LADEN
IN 93080 PENTLING !!

Schnell - Versand !!!
Preislisten / Info - Material
kostenlos anfordern !!!!

MEGABOINK
Prüfeneringer Weg 9
93080 Pentling
Mo, Mi, Fr: 14.00 - 18.30
Autobahnausfahrt Pentling

NEU! Game ACTIVITY

Deutschland Tel. 0172 373 51 51

Österreich Tel. 0664 336 71 71

Playstation Japan

K1 Fighting Illusion	DM 129,-	ATS 999,-
Galaxian 3	DM 129,-	ATS 999,-
Jumping Flash 2	DM 129,-	ATS 999,-
King of Fighters 95	DM 129,-	ATS 999,-
Fatal Fury real bount	DM 129,-	ATS 999,-
Tekken 2	DM 129,-	ATS 999,-
Ci Circuit	DM 129,-	ATS 999,-
Lenkrad	DM 149,-	ATS 999,-

SEGA Saturn Japan

Skeleton Warriors	DM 129,-	ATS 999,-
King of Fighters 95	DM 129,-	ATS 999,-
Fatal Fury real bout	DM 129,-	ATS 999,-
Samurai Showdown 3	DM 129,-	ATS 999,-
Virtua Striker	DM 129,-	ATS 999,-
Fighting Vipers	DM 129,-	ATS 999,-
Virtual Fighters Kids	DM 129,-	ATS 999,-
Aillen Trilogy	DM 129,-	ATS 999,-

Die Preise sind ohne Garantie und Wechselkursabhängig, auch PAL-Versionen zum Tiefstpreis. RUF AN!

Entwickler: Atari, USA

Hover Strike CD



Gebt dem Gegner keine Chance: Behaltet immer den Radar im Auge, um nicht in einen überraschenden Hinterhalt zu geraten.



Die terraktischen Space-Randalierer lassen humanoiden Siedlern keine Ruhe: Nach Atari's Raumpiratenjagd auf Modul startet Ihr als erfahrener Raumcop nun zu zehn neuen Missionen von CD.

Mit dem bewährten Luftkissenfahrzeug heizt Ihr über die Oberfläche düsterer Terrakti-Planeten und zerstört mit Blaster und Raketen Bunker, Abfangjäger und Pumpanlagen. Auch der bemängelten Steuerung haben sich die Programmierer angenommen, Euer Luftkissen-Schlachtschiff bremst neuerdings automatisch ab. So weicht Ihr leichter drohenden Minenfeldern und kantigen Felsen aus. Um die CD-Version abzurunden wurden dem Gleitergeballer ein paar metallisch-kalte FMV-Sequenzen und mystische Synthie-Orgien auf den Schild geschneidert, *oe*



Die FMV-Schnipsel sind grafisch sauber, stocken jedoch alle paar Sekunden.



ERSATZ-BUG • Atari hat sich die Kritik zu Herzen genommen und die katastrophale Steuerung der Modul-Version verbessert. Euer Gleiter steuert sich nun deutlich leichter. Zickzack-Ausweichmanöver führt Ihr ab sofort ohne Probleme aus. Unter der löblichen Neuerung hat dafür die Grafik gelitten: Die CD-Variante ruckelt noch übler, das deftige Polygon-Clipping geht Euch bald auf die Nerven. Während die schummrige Hintergrundmusik von CD zu den besten Jaguar-Sounds aller Zeiten zählt, merkt Ihr dem Spiel die zehn neuen Levels kaum an: Wie in der Modul-Version unterscheiden sich die einzelnen Planeten spielerisch wie grafisch kaum voneinander, statt unterschiedlicher Geleitschutz- und Angriffsmissionen variiert nur Anzahl und Äußeres Eurer Gegner auf dem Schlachtfeld. Betrachtet man beide Versionen, gleichen sich in "Hover Strike CD" nützliche Verbesserungen und neue Fehler aus. Wer die Modul-Version besitzt, muß sich die CD-Variante nicht besorgen. Damit verkauft man keine CD-Laufwerke!

Produzent: Sean Patten • Programmierung: Sadge, Fred Gill, Peter Long, Andrew Holton & Andrew Howe • Design: Sean Patten, ATD, Stuart Tilley & Jim McPhail • Grafik: Ian Harling, Dave West, Joanne Surman, Eric Elliot, Ford Minton, B. J. West u.a. • Sound: Will Davis

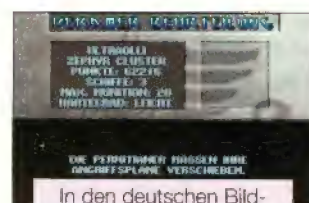
Battle Morph CD



Körner-Rekord: Die Pixel der aufsteigenden Luftblasen sind oft größer als der Raketen-Counter auf Euren Armaturen.



Im Zuge Atari's Recycling erfolgreicher Spielekonzepte und Jaguar-Pioniere kommt auch das Einführungsgeballer "Cybermorph" zu einem passenden CD-Vertreter: Als Raumpilot steht Ihr in dem 3D-Geballer geheime Akten, legt Bunker in Asche und greift als Reparatur-Kommando ein. Großzügig verteilte Extrawaffen und Bonusenergie retten Euch in der Bedrängnis durch die zufällig auftauchenden Feinde. Ähnlich der "Hover Strike"-Umsetzung wurde das Spiel mit CD-Sound und schicken FMV-Schnipseln ausgeschmückt, die alten Missionen durch neue Welten und Gegner ausgetauscht. Während Texturen nur selten die nackten Polygone wie im Vorgänger verhüllen, wurde das Spiel mit Spezialeffekten wie einer säuselnden Unterwasserfahrt bereichert, *oe*



In den deutschen Bildschirmtexten wurden Ä's und Ü's vertauscht.



HALBHERZIG • Vor eineinhalb Jahren konnte "Cybermorph" mit seiner flotten Polygongrafik überzeugen, heute muß der erfolgreiche Action-Entwickler schon mehr bieten als kahle Polygone und gerenderte FMV-Schnipsel. Auch spielerisch hätte frischer Wind nicht geschadet: Eure Gegner zielen mit einer Genauigkeit von $\pm 90^\circ$ und erscheinen per Zufallsgenerator aus dem Hintergrund. Selbst wenn Ihr nur wenige Pixel vor dem Feind landet, wendet dieser oft in eine beliebige Richtung oder ballert unbeholfen weiterhin an Euch vorbei. Gerettet wird das Spiel durch die unterschiedlichen Aufträge und eine vorbildliche Steuerung: Rettungsmissionen und Raubzüge sorgen für Abwechslung. Euer Raumschiff läßt sich pixelgenau durch enge Gänge und verwinkelte Schluchten steuern. Die (im Notfall abschaltbaren) Synthie-Sounds von CD klingen zwar sauber, der letzte kompositorische Schiffs fehlt jedoch. Wie schon für "Hoverstrike CD" gilt auch für "Battle Morph CD": Stolz Besitzer des Modul-Vorgängers sind bereits ausreichend bedient.

ab 12 Jahren

HERSTELLER	ATARI
SYSTEM	JAGUAR CD
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	ATARI
GRAFIK	62 %
SOUND	70 %
SPIELSPASS	54%

Die CD-Umsetzung des 3D-Geballers gefällt mit verbesserter Steuerung, nervt Euch aber mit Ruckeln und Polygon-Fehlern.

ab 12 Jahren

HERSTELLER	ATARI
SYSTEM	JAGUAR
ZIRKA-PREIS	130 MARK
ANBIETER	ATARI
GRAFIK	67 %
SOUND	65 %
SPIELSPASS	59%

Mit FMV-Schnipsel und Special-FX ausgeschmückte, jedoch spielerisch identische CD-Fortsetzung von "Cybermorph".

Andere Versionen
Die Modul-Version von "Hover Strike" bewerteten wir in MAN!AC 6/95 mit 54% Spielspaß.

Andere Versionen
Der Modul-Vorgänger "Cybermorph" lag dem Jaguar bei. Den dazugehörigen Test mit derselben Spielspaßwertung findet Ihr in MAN!AC 5/94.

Bugs Bunny in Double Trouble



In der spanischen Arena packt Ihr zwar nicht den Stier bei den Hörnern, benützt ihn jedoch als Katapult, um die Dynamitstangen einzusammeln.

Doppelter Zoff für Bugs Bunny: Im heimischen Wald ist die Jagd-Saison für Hasen angebrochen, die Ferienwohnung in Spanien von hungrigen Löwen besetzt. In zwei spielerisch völlig unterschiedlichen Jump'n'Runs auf einem Modul wischt Ihr Euren Toon-Feinden aus der Seitenperspektive eins aus: Ihr kritzelt einerseits heimlich Saison-Schilder um und lockt die cholerische Ente Daffy Duck in die Arme der Jäger und durchstößt andererseits in Spanien die Ferienhöhle und bastelt aus versteckten Einzelteilen eine stilgerechte Löwenfalle zusammen. Habt Ihr eine Aufgabe erledigt, werdet Ihr mit witzigen Animationen belohnt und dürft anschließend in der gleichen Disziplin in einem anspruchsvolleren Labyrinth (mit ähnlicher Grafik) gegen Eure Kontrahenten antreten. *oe*



Eure Missionsziele erklärt Euch der ACME-Möhrencomputer.



FALSCHER HASE • So ausbaufähig die Ideen, in einem Jump'n'Run einen Verfolger in die Falle zu locken und in einem unterirdischen Labyrinth Löwenfallen aufzustellen: so ausbaubedürftig auch das Spiel. In beiden Bunny-Missionen sind Steuerung, Kollision und das Verhältnis von Aufgabe und Zeitlimit sauber abgestimmt, spielerisch stolpert der Hase jedoch über einige Kanten. Auf der Flucht treibt Euch Daffy zur Raserei, der Euer Tempo nicht halten kann. Euch bei jedem kurzen Schulterblick jedoch sofort am Schlafittchen packt. Die Löwenjagd ist wesentlich fairer und wirkt mit den kombinierten Puzzle- und Hüpfsequenzen nicht so eintönig. Dafür ist das Levelsdesign schnell ausgereizt: Versteckte Pfade, Abkürzungen oder abgedrehte Zwischenspiele könnt Ihr nicht entdecken. Mangels Abwechslung verliert Ihr deshalb bald das Interesse an "Bugs Bunny in Double Trouble", zumal Grafik und Sound Euch mit platten Hintergründen, Dudelmelodien und simplen Blend-Effekten kaum vom Spielgeschehen ablenkt.

MBIT 16 D

6 Jahre

HERSTELLER SEGA
SYSTEM MEGA DRIVE
ZIRKA-PREIS 100 MARK
ANBIETER SEGA

GRAFIK 67 %
SOUND 59 %

SPIELSPASS **64%**

"Two in One"-Jump'n'Run mit Warner-Toon Bugs Bunny: Gelegentlich unfair und mit der Zeit eintönig, technisch jedoch sauber.

Andere Versionen — Derzeit sind keine weiteren Versionen geplant.

BRAINSTORM

HOME - ENTERTAINMENT

Versand, Import, Groß- und Einzelhandel von Multimediaelektronik

Tel.: 05621 / 71944 Fax: 05621 / 5845

Riesenauswahl an Import Hard- und Software!!

ACHTUNG: Japanische Produkte sind bis zu 20% leistungsfähiger!!!!

Sega Saturn	Playstation	SNES	3DO jp
Konsole jp 689,- (220V, Joypad, Spiel)	Konsole jp 639,- (220V, Joypad)	Konsole jp 259,- (incl Mario World)	FZ 10+2Spiele 649,-
Daytona USA 99,-	TOSHIDEN2 139,-	Donkey Kong2 119,-	Goldstar +3Sp 649,-
Virtua Fighter2 129,-	Tekken 139,-	Yoshis Island 119,-	Theme Park 89,90
Myst 109,-	Wipeout 149,-	Mario Kart 99,-	Myst 99,-
Sega Rally 119,-	Rayman 139,-	NBA Live 89,-	Slam Dunk 89,90
F1-Live Info 119,-	Ridge Racer2 149,-	Lemmings2 79,-	Lemmings 69,90
Graduation 2 99,-	Street Fighter 99,-	Lion King 89,-	Rebell Assault 69,90
Grand Chaser 99,-	Striker 109,-	Mega Man X 79,-	Dragons Lair 69,90
Daidarus 89,-	All Japan GT 129,-	Alien 3 79,-	Street Fighter2 79,-
Robo Pit 119,-	Graduation2 119,-	Aero 1, Acrobat 79,-	Gex 69,-
Rigload Saga 109,-	3 x 3 Eyes 109,-	Star Wars 89,-	Jurassic Park 69,-
Panzer Drag 99,-	Hunter Line1 109,-	Alladin 99,-	Graduation Final 79,-
Panzer Drag 2 119,-	Stahlfeder 129,-	Street Racer 79,-	Shock Wave 79,-
Gebockers 129,-	NeoGeoM 2 149,-	Brainlord 89,-	Kingdom 4 89,-
J Bazookatone 109,-	Exectur 109,-	Final Fight 79,-	Foes of Ali 99,-
Ninku 109,-	Lode Runner 129,-	Demon s Crest 79,-	Alone in the Dark 79,-
Cyberia 129,-	Metal Jacket 109,-	Illusion of Gata 99,-	Sailor Moon S 89,-
Twin Bee DX 119,-	Zero Divide 109,-	E-22 69,-	Outer World 89,-
Dragon Ball Z 119,-	Sailor Moon 139,-	Acetraiser 2 79,-	Dragon's Lair 79,-
			Twisted 79,-

Zubehör:

ALLES JAPAN TOPQUALITÄT!!!!

Saturn Multi Game Adaptor 49,- Fighting Stick X 99,- Power Memory 109,- Racing

Controller 149,- PSX Special Control Pad 79,- Power Stick 89,- Linkkabel 69,-

...diese und weitere **BRANDAKTUELLE JAPAN TOPHITS!!!!**

ACHTUNG: Wir führen auch andere Systeme MANGA etc!!

Brainstorm Home-Entertainment Gut Elm 33453 Bad Wildungen. Lieferbedingungen, Versandkosten, Inland DM12,- / Vorauskasse oder Nachnahme / Annahmeverweigerung DM30,- / Irrtümer sowie Preisänderungen vorbehalten / Umtausch nur bei Falschlieferung / Beschädigungen auf dem Transportweg sind umgehend bei der Versandfirma zu reklamieren / Wir haften nicht für Inkompatibilität / Auf Importe keine Garantie

DRESDNER BANK KASSEL BLZ 52080080 Kto-Nr 374478400

Cyberia us	94,90	Alien Odyssey	89,90
Po ed	99,90	Apache Longbow	79,90
Phoenix 3	99,90	Battle Isle 3	85,90
Dragon Lore	99,90	Extreme Pinball	79,90
Captain Quazar	104,90	Fade to Black	89,90
Need for Speed	89,90	Indy Car Racing II	84,90
Shockwave 2	99,90	Magic Carpet 2	84,90
D	99,90	Mechwarrior 2	84,90
Wing Commander 3	89,90	Need for Speed	79,90
Road Rash	99,90	The 11th Hour	99,90

HALL OF GAMES

PHONE: # 0661.77726

bahnhofstr 26, 36037 fulda, fax 77736

Versandkosten pauschal 8,-DM, Versand v. Lagerware normalerweise am gleichen Tag, nicht angemessene Lieferungen werden pauschal mit 20,-DM berechnet, Versand auch nach Österreich, Schweiz, ggn. Vorkasse

Cyberia us	109,90	Panzer Dragoon Zwei jp	109,90
D	94,90	Rayman	94,90
Darius Gaiden	89,90	Robotica	89,90
F1 Challenge	94,90	Saturn Adapter us/dt/jp	94,90
Fifa Soccer '96	84,90	Sega Rally	84,90
Hang On GP '96	94,90	SimCity 2000	94,90
Johnny Bazookatone	94,90	Street Fighter Zero jp	94,90
Joypad Saturn	42,00	Thunderhawk 2	42,00
Mystaria	89,90	Vampire Hunter jp	89,90

JETZT AUCH AN- UND VERKAUF V. GEDRAUCHTEN
!!! Bedingungen telefonisch / per Fax erfragen !!!

Actua Soccer (ran soccer)	89,90	Magic Carpet	94,90
Air Combat	89,90	Memory Card	44,90
Alien Trilogy	97,90	Mickey's Wild Adventure	94,90
Assault Rigs	89,90	Need for Speed	89,90
Battle Arena Tosh. 2 jp	149,90	Psychic Detective	89,90
Descent us	109,90	Rise 2: Resurrection us	109,90
Extreme Pinball	89,90	Street Fighter Zero jp	134,90
Fifa Soccer '96	89,90	Tekken	94,90
King's Field us	94,90	Total NBA '96	94,90
Krazy Ivan	89,90	Twisted Metal	79,90

Office Hours: mo - fri 11.00 am - 18.00 pm, sa 12.00 am - 15.00 pm



BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
MAN!AC LESERBRIEFE • WALLBERGSTR. 10
86415 MERING

64 Jahre

Nach der Lektüre der Seite 26 in MAN!AC 4/96 war meine Reaktion dem Blick von Hardguy auf Seite 98 nicht unähnlich. Will Nintendo warten, bis sich alle Lizenznehmer dem PC-Geschäft widmen und der Konsolenmarkt quasi nur noch eine Möglichkeit ist, die Firmenkasse durch PC-Umsetzungen aufzubessern? Square hat vielleicht gar nicht so falsch gehandelt... Warum bringt Nintendo die Konsole nicht ohne In-House-Spiele? Die Titel von Williams ("Cruis'n USA" u.a.) und anderen Lizenznehmern müßten doch fertig sein. Ich glaube nicht, daß es langfristige Auswirkungen auf die Verkaufszahlen hätte, wenn man "Mario 64" um zwei Monate verschiebt. Eine komplette Verschiebung des Nintendo-64-Release macht doch alle Beteiligten noch nervöser und steigert die Erwartungshaltung von Insidern und Konsumenten. Vielleicht liegt hier Nintendos Erfolgsgeheimnis: Meine besten Deutsch-Arbeiten liefere ich dann, wenn ich unter Zeitdruck stehe und mich auf das Wesentliche konzentrieren muß. Doch wie lange will Nintendo die kaufwütigen Fans noch unter Kontrolle halten? Playstation und Saturn habe ich mir bisher Zähne- und Geldbeutel-knirschend verkniffen. Aber wenn ich "Final Fantasy 7" auf der Playstation sehe, läuft mir das Wasser im Mund zusammen. Oder war das alles nur ein Aprilscherz von Euch? Viel Spaß beim Nintendo-64-Testen, falls das Gerät noch pünktlich erscheint. Euer "Breath of Fire"-Poster schmückt übrigens einen Ehrenplatz in meiner Bude.

Ruben Kaufmann, Steffenberg

Gerade habe ich Eure 4/96 durchgeschmökert – habt Ihr wieder super hinbekommen! Auch ich habe verzweifelt auf das Nintendo 64 gewartet, aber nun reicht's! Gestern kaufte ich mir eine Playstation und bin vollkommen begeistert. Sony hat als einzige Firma noch nicht das Gesicht verloren, denn Sega traue ich seit dem 32X nicht mehr über den Weg.

Euer "Grauzone Letterbox"-Artikel war gut & überfällig. Allerdings solltet Ihr daraus eigene Konsequenzen ziehen: Als Leser vermisste ich Angaben über PAL-Anpassung, Geschwindigkeitsverlust und deutsche Sprachausgabe. Noch eine Frage bezüglich der BPS. Besteht die Möglichkeit, daß Deutschland von der Europäischen Union gezwungen wird, weniger rigide gegen Spiele vorzugehen? Wenn die Brüssler Beamten sogar die Bananenkrümmung vereinheitlichen wollen, sollen sie sich lieber an der BPS festbeißen. Eine Behörde, die Comic-Prügeleien in einer Zeit indiziert, in der man Sprengstoff und Pornos über die Datenautobahn bekommen kann, hat sich doch überlebt.

Michael Riedell, Berlin

Wie lange die BPS ihrem schwer nachvollziehbaren Videospiel-Kurs noch folgt & und wie die Bonner Behörde mit der Online-Lawine fertigwerden will, können wir Euch nicht verraten. Da die Industrie das tells willkürliche Indizieren prominenter Spiele klaglos akzeptiert, müßt Ihr auch in Zukunft bei 3D-Shootern schnell zuschlagen, bevor die Titel unter den Ladentisch wandern. Bei der Square-Desertation handelt es sich um keinen Aprilscherz, auch wenn viele Leser genau das vermuteten.

Berufen

Ich will mein Hobby zum Beruf machen und habe vor, ein Videospiel-Geschäft zu eröffnen. Deshalb interessiert es mich, wie Ihr MAN!ACs die Entwicklung des deutschen Spielemarktes seht. Während des letzten Jahres hat sich ja eine Reformation des Marktes vollzogen. Auch das Durchschnittsalter der Konsolen-User hat sich nach oben verschoben, was eine größere Verbreitung der 32- und 64-Bit-Konsolen gewährleisten dürfte. Ich bin also optimistisch, auch wenn der PC als Spielemaschine die Nase vorne behält. Ihr als Insider könnt mir doch sicher Tips geben, wie ich es am besten anstelle, in diesem Bereich Fuß zu fassen. Meiner Meinung nach ist Nordeutschland Händler-mäßig ziemlich knapp vertreten. Soll ich den Sprung ins kalte Wasser wagen?

Oliver Haeder, Cuxhaven

Kompetente Tips, um auf dem harten Spielemarkt zu bestehen, kann Dir nur ein erfahrener Händler geben. Ohne kaufmännisches Know-How werden Dir aber auch die besten Ratschläge nichts helfen. Viele selbständige Händler haben Ihr Handwerk als Ver- oder Einkäufer gelernt und sich mit ihren dadurch gewonnenen Kontakten und Erfahrungen selbständig gemacht. Wir raten zu einem "Lehrjahr" in einem etablierten Geschäft – danach weißt Du, was abgeht und ob Dein Traumberuf wirklich ideal für Dich ist.

Jäger & Sammler

Mittlerweile bin ich zum Oldie-Sammler geworden – kein Flohmarkt bleibt von mir verschont, nach Kleinanzeigen bin ich süchtig und "8-Bit-Replay" ist meine Lieblingsrubrik. Vor kurzem habe ich eine "Black Point Type 1003"-Konsole mit zwei eingebauten Analog-Controllern und einem Batterieschacht an der Unterseite erworben. Zum schnuckligen Gerät gab's ein Modul mit zehn Spielen (FS 1201) gratis. Nun wüßte ich gerne das Alter der Konsole, die Anzahl der erhältlichen Spiele sowie den Wert für den Profisammler. Auch auf einen Bericht zum "Saba Videoplay System Fairchild" warte ich sehnsüchtig. Außerdem findet sich in meiner Sammlung ein Uraltmodul von Intel für das "Universal Tele Play", das unter dem Titel "Stunt Cycle" die vier Spiele "Drag Racing", "Stunt Cycle", "Motocross" und "Enduro" vereint. Kennt jemand die passende Konsole?

Alexander Neumann, Osnabrück

Willkommen im Club & Gratulation zu Deinen exotischen Sammlerstücken. Das Intel-Videospiel wurde Winnie vor einem Jahr von einer Privatperson angeboten. Wie üblich hat's Winnie verschwitz, das obskure Gerät abzuholen, so daß wir die Existenz der Konsole zwar bestätigen, Dir aber keine weiteren Informationen geben können. Das Saba-Videospiel kommt in einer der nächsten Ausgaben dran: Martin hat vor kurzem eines ergattert.

Segas Trumpf

Daß nicht alle Konsolen ein Stück vom Next-Generation-Kuchen abbekommen würden, war klar. Doch Playstation und Saturn werden nach

mailiac

MAN!AC-Leser
mit hohem Info-
Verschleiß
surfen in der
superaktuellen
Online-Ausgabe
der MAN!AC.
Modem-Besitzer
loggen sich auf
dem Netville-
Server
(www.netville.
de/maniac) ein,
um früher als
ihre Kollegen
über die wich-
tigsten Trends
und über neue
Spiele inform-
miert zu wer-
den. Anfragen
und Kritik wer-
det Ihr in der
Rubrik "Mai-
liac" los. Tobias
und Winnie
bemühen sich,
Euch innerhalb
von 24 Stunden
eine Antwort zu
mailen.

MAN!AC

ANTWORTEN KURZ NOTIERT:

- Eine deutsche Version von **Street Fighter Alpha** für Playstation & Saturn wird im Herbst erscheinen.
- Mindscape hat die Entwicklung von Saturn-Spielen gestoppt, "Warhammer", "Raven Project" und "Panzer General" werden nicht mehr für die Konsole erscheinen.
- Der I/O-Port der Playstation dient als serielle und parallele Schnittstelle, an die theoretisch Drucker oder Modem angeschlossen werden kann. Keines dieser Geräte ist jedoch für die Playstation geplant.
- Die CD-Soundtracks zu **Squares Final Fantasy-Serie** erhält Ihr als Japan-Import bei RPG 2001, Tel: 05324/2001.
- Für die Playstation setzt **LucasArts** "Rebel Assault 2", "Ballblazer X" (beide von Deutschland von Factor 5 programmiert) sowie (eventuell) ein indiziertes 3D-PC-Ballerspiel um. Für den Saturn werkelt LucasArts an einem Actionspiel im Stil von "Zombies ate my Neighbours", das auch für die Playstation erscheinen wird.

meiner Meinung in nächster Zeit alle anderen Konsolen vertreiben. Ausgenommen das Nintendo 64, das wohl alle Super-Nintendo-User im Handstreich zum Neukauf veranlassen wird. Als Beamter konnte ich mir sowohl eine Playstation als auch einen Saturn leisten. Da meine Videothek PS-Neuerscheinungen führt, kann ich aus der Sicht des Kunden eine objektive Meinung zur Next Generation abgeben. Sony hat uns mit schwachsinniger TV-Werbung, aber auch mit erstaunlich vielen Spielen den Mund wässrig gemacht. Auch ich habe mir sofort eine Playstation gekauft und war hin & weg: Was für eine Grafik! Toller Sound, Sprachausgabe ohne Ende! Doch dann bekam ich mit jedem neuen Spiel ein Gefühl wie beim McDonalds-Besuch: Schmeckt gut, aber kaum ist man draußen, hat man schon Hunger nach mehr. Playstation-Spiele sehen gut aus, hat man sich an der Grafik sattgesehen, werden sie langweilig. Spiele wie "Novastorm" sind für mich reine Blender, zwei Stunden Spaß sind für 100 Mark zu wenig. (...) Sahen Fachleute die Playstation technisch vor dem Saturn, so spielt Sega jetzt seinen Trumpf, die langjährige Erfahrung im Videospielbereich aus: Titel wie "Sega Rally", "VF 2" und "Mystaria" sind das, was ich von der Next Generation erwarte. Spielspaß & Langzeitmotivation, kein Fast-Food. Und noch immer reicht mein Speicher-RAM, während ich für die Playstation bereits zwei Memory-Cards kaufen mußte.

Uwe Lischka, Groß-Gerau



IMPRESSUM

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi),
gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Robert Bannert (rb), Oliver Ehrle (oe, freier Mitarbeiter),
Tobias Hartlehnert (th), Andreas Knauf (ak)
Autoren: Heinrich Lenhardt (hl), Michael Paul (pa), Michael Kim (mk)

Die Redaktion erreichen Sie unter **Telefon (0 82 33) 74 01-0**
Telefax (0 82 33) 74 01-47

Layout: Andrea Danzer, Robert Bannert, Oliver Ehrle, Winnie Forster,
Martin Gaksch, Andreas Knauf

Titelgestaltung: Andrea Danzer

Titelartwork: "Crying Freeman" © Davis Films; Computergrafik: Bruna Maillard, Sparx

Illustrationen: Roger Horvath

Produktion: Andreas Knauf

Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, verantwortlich für die Anzeigen

Die Anzeigenabteilung erreichen Sie unter **Telefon (0 82 33) 74 01-12**
(nur gewerbliche Anzeigen, **keine Kleinanzeigen**) **Telefax (0 82 33) 74 01-17**

Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky **Telefon (0 40) 52 37 196**
Telefax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MANIAC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich

Einzelverkaufspreis: 5,90 DM

Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM

Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH,
Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering

Vertrieb Handel: MZV Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co. KG,
Postfach 1123, 85366 Echting, Telefon 089/319006-0

Lithographie: Typework GmbH, Aindlinger Straße 16, 86167 Augsburg

Druck: ADV Augsburger Druckhaus GmbH, Aindlinger Straße 17, 86167 Augsburg

Urheberrecht: Alle in MANIAC veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzung und Zweitverwertung, vorbehalten. Reproduktion gleich welcher Art, ob Fotokopie, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen o.ä., ist nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages gestattet. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in MANIAC unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Schaltungen Fehler sind, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

© 1996 Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH

Anschrift des Verlages: **Cybermedia Verlagsgesellschaft mbH**
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf

eMail: ManiacTobi@aol.com / **M@NIAC online:** www.netville.de/maniac

Umweltschutz: MANIAC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

INSERENTEN

AB Games	11
aRJay Games	49
Brainstorm	77
Centregold	2
Downforce	69
Dynatex	47
Flying Arts	47
Freak's Shop	27
Game Activity	75
Game Castle	51
Game Express	65
Game Zone	51
Gamestore	63
Grobis Gameshop	73
Hall of Games	77
Jöllenneck	59
Konami	99
Line Edition	61
M.C. Game	63
Megaboink	75
Mega Trade	51
Metropolis	67
Playcom	17
Players Order Club	47
Primal Games	71
Psygnosis	100
RPG 2001	69
Test'n'Take	57
Theo Kranz Versand	14, 15
Tradelink	69
UFO Games	75
Video & Game	45
Virtual World	37
World of Games	61
Zapp Games	61

IMAGINA

CYBERCASH & DIGITALES SPIELZEUG



Web-Navigation, Tele-Chirurgie und digitales Spielzeug von Disney waren die Themen der Imagina 96. Mit kleiner Ausstellung, feinem Filmprogramm und hochkarätigen Konferenzen lockte das Grafik-Festival an die winterliche Côte d'Azur.

Das Internet kommt, das interaktive Fernsehen geht: Während sich Netze-Visionäre im Auditorium die Hand reichten, wanderte die Kabel- und Settop-Gemeinde auf eine eigene Veranstaltung aus. Die Imagina, 1981 als Grafik- und TV-Messe vom "Institut National de l'Audiovisuel" begründet, beschäftigte sich im 15. Jahr ihres Bestehens verstärkt mit Online-Technologien und den grafischen Möglichkeiten des Internets. In der Konferenz "3D Navigation" erklärten Manager von Apple, IBM und Silicon Graphics, wie sie sich Internet-Reisen in Zukunft vorstellen. Mit SGIs VRML-Browser "WebSpace" navigiert Ihr über eine Armaturleiste am unteren Bildschirmrand durch die 3D-Welt. Oder Ihr teleportiert Euch über das "Viewpoint"-Menü direkt an einen neuen Standort auf der 3D-Webpage. Die Häuser und Plätze sehen aus wie 3D-Landschaften der Amiga-Ära, sind fließend schattiert und mit Links gespickt: Wenn Ihr z.B. an einen Restaurant-Tisch heranzoomt und mit dem Cursor nach der Karte greift, wird ein HTML-Dokument geladen. Für VRML 2.0 versprach James Kent

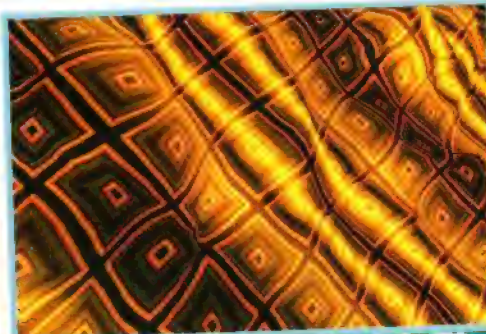
von Silicon Graphics Animation (abgesehen von der Kamera sind bislang alle VRML-Welten statisch), Stereo-Sound, echte Interaktion und Kollisionsabfrage sowie primitive 3D-Lebewesen. Das sind Elemente, die die Möglichkeiten und Komplexität der VRML-Welten erhöhen, gleichzeitig aber die Eingewöhnung und die spielerische Interaktion erleichtern. Als Ergänzung zum Vortrag von James Kent zeigte der SGI-Partner Sony im Ausstellungszelt ihr Projekt "CyberPassage", das die von

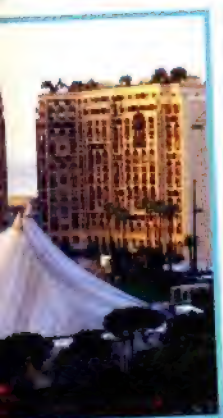
Kent versprochenen Features (Animation, Interaktion, Sound) bereits unterstützt. Das Komplettpaket aus Serversoftware, Browser und Autorensystem ermöglicht den Bau ereignisreicher 3D-Welten. Es basiert auf Sonys Eigenentwicklung "Enhanced VRML", das der Standardisierungskommission als Vorschlag für VRML 2.0 vorliegt. Wer mit CyberPassage bereits jetzt experimentieren möchte, holt sich die Software unter <http://sonypic.com/vs>.

Im Auftrag von Toshiba simuliert ExMachina einen Zeppelin-Untergang in stürmischer See. Ist das Luftschiff verschwunden, beruhigt sich das Meer und zeigt seine mathematische Grundlage (Bild rechts).



3D-Animation und Internet treffen aufeinander: High-End-Grafik, wie die neuen Rides von New Wave (Bilder oben), werden erst im nächsten Jahrtausend über den Daten-Highway rauschen, doch mit VRML und neuen 3D-Browsern wie SGIs "WebSpace" (Bilder links und oben) holt das Internet als 3D-Spielplatz schnell auf.





Nach anstrengenden Tagen im Auditorium und auf der Messe trafen sich die Imagina-Besucher abends im Kinozelt.

Mit eigenen Browsern, mit "QuickDraw 3D" und "QuickTime VR", beschreitet Apple einen anderen Weg: Der exzessive Einsatz von Texture Maps (digitalisierte Fotos einer realen Umgebung) bei der

Simulation eines "begehbaren" 3D-Restaurants mit QuickTime VR erfordert weniger Render-Rechenleistung. Für Computer-Laien wirkt die Digi-Grafik dennoch realistischer als die einfarbigen, blankgeputzten Polygone einer echten 3D-Umgebung. Zum Vergleich "Algorithmen-orientierte" gegen "Daten-orientierte" 3D-Animation lest Ihr in MANIAC 4/96.

In der gleichen Konferenz präsentierte Chris Laurel von Dimension X sein "ICE 3D", eine Java-Erweiterung, die einen leistungsfähigen 3D-Befehlssatz und eine VRML-Schnittstelle enthält. Mit dem Aufbau komplexer 3D-Welten im Internet bleiben auch die Themen Sicherheit im Netz und elektronische Finanztransaktionen brisant. Unter "Virtual Banks & Cyber Casinos" trat Philip Zimmermann auf, Schöpfer der hundertprozentig sicheren E-Mail-Verschlüsselungssoftware "Pretty Good Privacy" (PGP) und Ex-Knastgenosse von Carl Sagan. Zimmermann sprach über die Wichtigkeit einer abhörsicheren Privatsphäre und den Restriktionen, die die US-Regierung ihm aufzwingt. Der offiziell vorgeschriebene Clipper-Chip garantiert nach Zimmermann keine Sicherheit,



dem Entstehungsgebiet des Martell-Schnapps ein verklärtes Denkmal zu setzen, fahren 3D-Kameras durch die Alleen und Felder eines Van-Gogh-Gemäldes. Der impressionistische Strich des Malers erwacht durch den Computer zum Leben. Respekt vor dem Meister – und der originelle Einsatz der 3D-Animation bescheren der Cognac-Werbung einen verdienten ersten Platz.

VISUALISATION...

Ein Heimspiel für den Imagina-Sponsor, der mit einer Crash-Simulation bereits zum dritten Mal in Serie den ersten Platz in der Kategorie der wissenschaftlichen Visualisierung erringt. Ein transparenter Renault Megane rast gegen eine Texture-Map-Mauer, pixelgenau verbiegen sich Karosserie und Motortelle, der virtuelle Dummy bleibt dabei unbeschädigt. Der routinierte Werbespot verwies den scheibenweise aufgeschlüsselten Körper des amerikanischen "Visible Human Project" (bekannt aus dem Internet) auf den zweiten, die topologische Spielerei "The Shape of Space" auf den dritten Platz.



FICTION...

Gegen starke Konkurrenz setzte sich Disneys Render-Opus "Toy Story" durch und heimste gleichzeitig auch die Jury-Auszeichnung "Grand Prix Pixel INA" ein – verdient, denn neben technischer Brillanz transportiert das Spielzeug-Abenteuer auch eine doppelte Portion Humor, vorbildliche Dramaturgie und stapelweise Ideen. Verdutzt im Cyberspace fand sich das Oberhaupt der Simpson-Sippe wieder: In der Halloween-Sendung "Treehouse of Horror VI" wird Homer in eine Vektorenwelt gesaugt – der Chaos-Ausflug und Homers 3D-Debüt wurde auf den zweiten Platz gewählt, der amerikanische "The End" auf den dritten: Die 3D-Protagonisten eines digitalen Theaterstücks diskutieren mit ihrem Schöpfer, bis dieser sich selbst als künstlicher Charakter outet (Bilder rechts).



GAMES...

In der neuen Kategorie für die besten Videospiel-Animationen rangen die verschiedensten Genres um die Publikumsgunst. Roberta Williams Horror-Adventure "Phantasmorgia" landete mit einer Mischung aus Video-Schnipseln, Film-FX und Computergemälden auf den dritten Platz, davor platzierte sich ein weiteres PC-Adventure, Sanctuary Woods "Riddle of Master Lu". Überragender Sieger wurde Psygnosis' "Wipe Out", das Vorspann-Elemente mit echten Spielszenen vermengte, und den ebenfalls nominierten Konkurrenzrasereien "Sega Rally" und "Need for Speed" keine Chance ließ.

denn die US-Behörden besitzen einen Universalschlüssel.

David Chaum präsentierte bereits zum zweiten Mal auf der Imagina sein "eCash", elektronisches Geld fürs Internet. ECash läßt sich nicht nachverfolgen und garantiert den Kunden Anonymität. Ganz im Gegensatz zu Transaktionen mit der Kreditkarte, bei denen jeder Zahlungsvorgang minutiös erfaßt wird. Ed Hogan von Mastercard und Einar Asbo vom Mitbewerber Visa zeigten Filme, die aber keine konkreten Konzepte, sondern lediglich Visionen einer von Plastikkarten beherrschten Welt transportierten. Beide redeten nur vage

über geplante Zahlungskonzepte und konnten keine Auskunft über den Zeitpunkt einer Kreditkarten-Einführung im Internet nennen. Wahrscheinlich wird es ab 1997 möglich sein, auf sichere Art und Weise mit der Karte im Netz zu bezahlen.

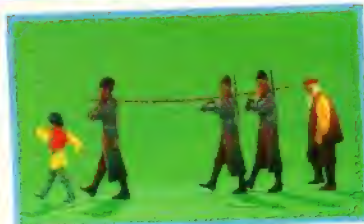
Die Telechirurgie war ein anderes heißes Messethema: Bilder von gerenderten Organen, Skeletten und Verletzungen rotierten in Filmen aus Wissenschaft und Forschung. Richard Satava vom Medical Cops der US Army lieferte ein Modell

Der Vater des elektronischen Geldes: Mit eCash tritt David Chaums gegen alternative Modelle von VISA und Master an.

Aus dem Knast an die Côte d'Azur: Mit seiner "Pretty Good Privacy"-Software wurde P. Zimmermann zur Kultfigur der Netz-Kryptologen.

Spielzeug aus dem Cyberspace: "Toy Story"-Regisseur John Lasseter brachte seine Helden als brandneue Action-Figuren mit.

mit dem sich Verletzte über weite Flächen aufspüren lassen, um dann einem Arzt unters Messer zu kommen, der sich Hunderte von Meilen vom Schlachtfeld entfernt (& damit in sicherer Umgebung) befindet. Gleichzeitig wurde im Ausstellungszelt am Stand der Software-Firma DnA "Flesh" demonstriert, Software zur Erstellung lebensechter Hautstrukturen, Narben und Verletzungen auf virtuelle Schauspieler und 3D-Wesen zu übertragen. Statt Texturen mit 2D-Werkzeugen zu malen und später auf das 3D-Modell zu "mappen", malen Flesh-Künstler direkt auf ihr 3D-Modell. Die darunterliegenden Knochen und Organe kauft man als flexible Datenbanken des US-Anbieters "Viewpoint". Der Spezialist



Auch im Fernsehen wird sich die 3D-Computergrafik durchsetzen. In "Peter & der Wolf" von Canal + marschieren die Schauspieler durch eine digitale Kulisse.

für den Vertrieb von 3D-Objekten in allen Polygon-Maßstäben liefert jedes beliebige Objekt auf Wunsch, hat momentan 4000 Datensets auf der Festplatte und gehört zu den Ausstellungsveteranen der Imagina. Für den Zuschauer unsichtbar schwirren Viewpoint-Modelle u.a. in "Batman Forever" und "Waterworld" über die Leinwand. Mit Rednern von ILM, Pixar, Digital Domain, Medialab, Rhythm & Hues und ExMachina bildeten die Konferenzen "3D Animation" und "Special Spectacles" das Bindeglied zwischen den täglichen Vorträgen und dem Abendprogramm, den Filmvorführungen zur Wahl des Prix Pixel INA. Der Film der Messe war natürlich "Toy Story": Als erster abendfüllender Computer-Film war der Spielzeug-Klamauk für Disney ein gewagter Schritt, wurde aber zum überragenden kommerziellen Erfolg. Disney hat damit als erster Großproduzent bewiesen, daß er bereit ist für eine neue Ära. Kritiker im Disney-Management, die traditionelle Arbeitsweise und den unverwechselbaren Disney-Strich in Gefahr sahen, sind verstummt. Schon mit "Aladdin" wurde traditio-

neller Zeichentrick-Inhalt geschickt wieder-vernmarktet, u.a. als Videospiel und als revolutionärer 3D-Ride, wobei in beiden Fällen die jeweilige Technologie ernstgenommen und voll ausgenutzt wurde. Mit "Toy Story" zeigt Disney, daß 3D-Computergrafik sich nicht nur zum Recycling, sondern auch zur Erschaffung von Inhalten hervorragend eignet. Einen kleinen "Abfallprodukt" hatte "Toy Story"-Regisseur John Lasseter gleich mitgebracht. Auf Basis der Filmdaten rollen 1:1-"Toy Story"-Puppen vom Fließband, Merchandising-Spielzeug, das Toys 'R Us und andere Kaufhausketten in den nächsten Monaten überschwemmen wird.

Während Disney schon weiter ist, hecheln andere Filmemacher noch den "Jurassic Park"-Fußstapfen hinterher. Columbias "Jumanji" setzt auf einen familienfreundlichen Charakterdarsteller (Robin Williams), bedroh-



Neben den abendlichen Filmvorführungen wurden auch die Hard- und Software-Ausstellungen der Imagina ausgelagert. Im Zelt am Yachthafen legten die Computergrafiker Hand an neue 3D-Tools und Programme.



lich
gerenderte Urwald-Monster und eine Horde kreischender Kinder. Besonders innovativ wirkt

der Columbia-Streifen weder technisch noch dramaturgisch: Trampelnde Elefantenhorden in allen Polygon-Maßstäben, digitale Krokodile und Riesenspinnen.

Mit kleinerem Budget arbeitet die französische Firma Sparx für den Mediengiganten Canal+ an einer Verschmelzung echter und synthetischer Filmbilder: In der Neuinszenierung von Prokovievs "Peter und der Wolf" jagten Schauspieler durch gerenderte Kulissen nach dem digitalen Raubtier. Nach exzessivem Composing wird die fertige Filmszene im letzten Arbeitsschritt am Computer farbig ausgeleuchtet. Das Unterfangen, das zeitlose Musiktheater in das enge Korsett der aktuellen Technik zu quetschen, klappt nicht ganz: Viele Szenen wirken gestelzt und künstlich, die Schauspieler, einer normalen Filmumgebung beraubt, unbeholfen und deplaziert.

Wenig Neues zeigte die Imagina-Ausstellung, die in diesem Jahr nicht mehr im Kongresszentrum, sondern in Zelten entlang des Yachthafens ausgetragen wurde. Microsoft-Tochter Softimage stellte die Windows-NT-Version seiner mächtigen 3D-Werkzeuge vor, New Wave Entertainment bzw. Talent, die belgischen Macher von "Devils Mine" und "Cosmic Pinball" drei neue Showscan-Rides: "Volcano Mine", "Glacier Run" und "Haunted Castle" sind wie ihre preisgekrönten Vorgänger schnell, schockierend und bis auf den letzten Pixel exzellent ausgeleuchtet.

Die Elemente (einstürzende Wegabschnitte, überraschende Geschwindigkeits- und Richtungsänderungen) wiederholen sich jedoch, ohne durch neue Einfälle bereichert zu werden. Langsam scheinen alle denkwürdigen Ride-"Locations" abgegrast. Durch welche Höhle wird der belgische Ride-Express das nächste Mal reisen? wi

Die Spinne & das Mädchen: Sympathische Idee & gute Umsetzung, aber kein Preis für den deutschen "Sucram".



VIP: In einem Laden in der Rue de Lapradour schmückte Tim in seinen Abenteuerbüchern. Als ihn die Melancholie überwältigt, schält sich ein weiblicher Schatten aus altägyptischen Souvenirs. Die ersten Takte des Rock'n Roll-Evergreens "Fever" erfüllen den Helden mit neuem Mut, Tim schlägt seine Tolle zurück und bittet die nächtliche Besucherin zum Tanz.

CREDITS...

Mit neun Nominierungen war die Trailer-Kategorie prall gefüllt, aber ohne optischen Höhepunkt. Als Auftakt zu einer Nachrichtensendung wird Paris vom wuchernden Urwald verschluckt – nach dem Clip grüßt die Sprecher-Crew aus bemoostem Studio. Auf dem zweiten Platz "Cosmogonie", der Ausflug auf eine Parallel-Erde, die unberührt vor sich hin träumt. Der Vorspann zum "Crying Freeman"-Realfilm hatte leichtes Spiel: Die Drachentätowierung des Helden erwacht zum Leben, umfließt Muskelberge und steigt als prächtiges 3D-Ungetüm aus der Leinwand.

ART...

Der peinlichste Beitrag der Kunstskategorie entstand an der Kunsthochschule Köln: Vor dem Publikum konnte das dilettantisch gefilmte und krude zusammengeschusterte "Das wahre Glück/Kitsch" nicht punkten. Aufwendiger der drittplatzierte "Limbes", eine pränatale Phantasie & eine Tour de Force der Bildbearbeitung im Stil früherer Werke von Agave ("Tableau d'Amour"). Vor dem Mac-Werk "Bio Zoo" siegte "Cités antérieures - Brugge", ein apokalyptischer Ausflug ins Pest-umwehte Spätmittelalter, grafisch an die Werke niederländischer Meister angelehnt. Die Begleitmusik, morbide Streich-Fragmente, errang einen INA-Sonderpreis.

SPECIAL EFFECTS...

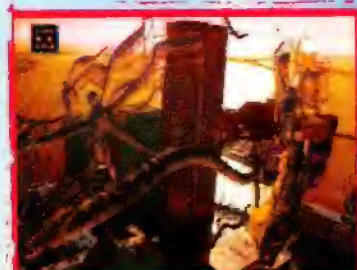
Die Computer-Hexer von Industrial Light & Magic, nach "Jurassic Park" die Stars der 3D-Industrie, belegten in diesem Jahr die Plätze 2 ("Casper") und 3 (mit den digitalen Elefanten, Löwen und Affen von "Jumanji"), konnten einen französischen Sieg aber nicht verhindern. Die schönsten Tricks und schrillsten

Einstellungen des aktuellen Marc-Caro-Spielfilms "La cité des enfants perdus", Killer-Läuse im Leinwandformat, gespenstische Kulissen und ein Alterungsprozess in wenigen Sekunden waren zu einem rasanten Trailer zusammengeschnitten. Übrigens werkelt an der "Stadt der verlorenen Kinder" ausnahmsweise kein SGI-Rechner, stattdessen verließ sich der Filmemacher auf Hewlett Packard und eigene Hardware der renommierten Buf Compagnie.

MUSIK VIDEO...

Mit seinem "Like a Rolling Stone"-Video verwies Altstar Mick Jagger die jungen Mitbewerber auf die Ränge. Ob das Publikum die Musik oder die Film-Odysee der Hauptdarstellerinnen durch das Londoner-Nachtleben honorierte? Originell waren die Computer-Tricks in jedem Fall: Die

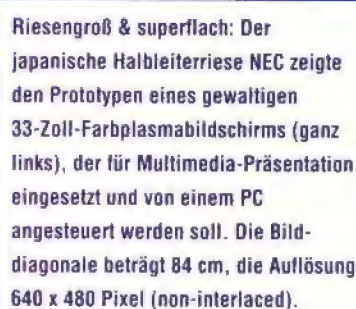
Hang-Over-Szenen wirkten wie dreidimensionale Nightlife-Schnappschüsse, die erst durch die Bewegung einer virtuellen Kamera zu trägem Leben erwachen. Den zweiten Platz sicherte sich Enigmas unterseeischer "Out from the Deep", eine Produktion der Deutschen Anzilotti & Münzing, auf Platz 3 die Bildertricks des ebenfalls feuchten Tori-Amos-Clip "Caught A Slight Sneeze".



WO GE



In England
bereits auf dem Markt,
in Deutschland ab
Herbst erhältlich:
Philips 14.400er
Modem macht das CDi
zum Internet-Terminal.



Auch nach der Teilung in zwei verschiedene Veranstaltungen (die "CeBit Home" findet Ende August statt) behält die CeBit ihren Rang als weltgrößte Computermesse. MANIAC beschränkte sich deshalb auf

kurrenz etabliert sich der "3D Blaster" von Creative Labs wohl als Standard. Schon jetzt wird die Karte von aufgemöbelten Versionen der Bestseller "Magic Carpet" ("Plus"), "Nascar Racing" und "Flight Unlimited" genützt. Auf der CeBit entdeckten wir außerdem eine Vorabversion von "Toshinden", weiterhin geplant sind u.a. "Warhammer" und "Cyberspeed" von Mindscape sowie Capcoms "Resident Evil". Den neue Kompressionsstandard MPEG 2 sah man auf der CeBit in zahlreichen Anwendungen: Philips präsentierte ein erstes "DVD-ROM"-Laufwerk für den PC, das auch in Deutschland noch in diesem Jahr vermarktet werden soll. Der OEM-Preis beträgt rund 200 Dollar, wieviel der deutsche Kunde für das Laufwerk hinblättert, steht noch nicht fest.

LOCATION BASED ENTERTAINMENT:

Von einer Partnerschaft zwischen Spielehersteller Sega und Dreamworks SKG, der Film- und Medienfirma Spielberg, Katzenberg und Geffen wird seit letztem Jahr gemunkelt, jetzt meldet die Nachrichtenagentur Reuters Vollzug: Anfang März wurde in L.A. das Joint-Venture "GameWorks" besiegelt, an dem neben Sega und Dreamworks auch der Film- und Theme-Park-Riese MCA partizipiert. GameWorks will 100 High-Tech-Vergnügungsparks in den USA errichten. Ein von Spielberg geführtes Team bestimmt über Architektur und Design der Theme Parks, Sega stellt die Spielautomaten und Hydraulik-Simulatoren. Gleichzeitig erhält GameWorks die exklusiven Vertriebs- und Vermarktungsrechte für Sega-Automaten in den USA und Kanada.

ONLINE:

Beim Versuch, seinen Status als größter kommerzieller Online-Service auszubauen und abzusichern, schloß AOL Allianzen mit drei der wichtigsten Firmen der Computer-Industrie. Der Erwerb einer Java-Lizenz von Sun war abzusehen, schließlich haben so gut wie alle Major Player der Software- und Online-Branche bereits eine Java-Lizenz erworben. Auch am Schulterschluß mit dem Internet-Wunderkind Netscape scheint kein Weg vorbeizuführen. Nach der Allianz mit dem Browser-Hersteller werden AOL-Kunden in Zukunft auch mit dem "Netscape Navigator" surfen. Überraschend ist lediglich die dritte Partnerschaft, ein Abkommen mit Microsoft: Zukünftig soll Windows einen direkten Zugang zum Online-Service AOL enthalten.

IT'S HIER INS INTERNET?



Dank Modem und integrierter Netscape-Software ist Bandais Pippin ("Atmark") Internet-tauglich. In Japan entstehen über hundert Spiele (siehe Bildschirmfotos und "Ultraman"-Anzeige) für die Multimedia-Konsole, die Bandai 1997 nach

ost über 400 Firmen an Software. Auch in Europa soll das Gerät noch in diesem Jahr eingeführt werden: Erst im Applefreundlichen Frankreich, Anfang 1997 auch in Deutschland. Für einen Preis hat sich Bandai noch nicht entschieden, Apple vermutet, daß die Konsole für rund 800 Mark vermarktet wird. Dafür erhält der Kunde moderne Technik: Bandais Pippin basiert auf PowerPC-Technologie und enthält eine 32-Bit-RISC-CPU, die mit 66 MHz getaktet ist, luxuriöse 6 MByte RAM, ein Quadro-Speed-Laufwerk und ein Modem. Für

Spielstände und Internet-Anwendungen enthält die Konsole 128 K Flash-RAM. Eine Festplatte kann theoretisch angeschlossen werden, wird jedoch für keines der 100 angekündigten Spiele und Edutainment-Programme benötigt. Außerdem enthält die Konsole Slots für Speichererweiterungen, die das RAM auf maximal 16 MByte anheben.

Das futuristische Joypad weist eine ähnliche Farbgebung auf wie das japanische Nintendo-64-Pad (weiß, mit je einem gelben, grünen, blauen und roten Knopf sowie zwei rückseitigen Tastern) und zeigt, daß Bandai Kinder und Jugendliche als Zielgruppe im Visier hat. Der Pippin kann folglich nicht nur an einem Monitor, sondern auch an einen normalen Fernseher angeschlossen werden.

Durch die Integration von Modems und Netscape-Software taugt der Pippin nicht nur als Multimedia-Abspielgerät, sondern auch als bedienungsfreundlicher Internet-PC. *wi*



Für Großprojekte wie "Wing Commander 4", das kürzlich auf sechs CDs ausgeliefert wurde, ist das DVD-CD-ROM mit 4,7 bzw. 8,5 Gigabyte Speicherkapazität (bei einseitiger Bespielung) ideal. Wir vermuten, daß sich DVD-ROMs bis Ende 1997 etablieren, wenn nicht gar durchgesetzt haben.

Sony zeigte Settop-Boxen mit MPEG-2-Decoder: Je einen Receiver für Digitales Fernsehen via Kabel bzw. Satellit, sowie einen Decoder für Interactive TV. Auch für Audio-Daten verwenden die drei Geräte MPEG-2-Kompression. Als CPU arbeitet in den Empfängern ein Multimedia-bewährter Chip der 68000er-Familie, kostengünstige und Massenmarkt-kompatibel. Die Settop-Box für Interaktives Fernsehen wurde für einen Feldtest der Telekom in Baden-Württemberg (zirka 2500 Haushalte) entwickelt und ist technisch aufwendiger als ein Digital-TV-Empfänger: Als CPU dient ein PowerPC-RISC-Prozessor, als Standard-Speicher empfiehlt Sony 2 MByte DRAM und 2 MB beschreibbares Flash-RAM. Die Feldtest-Boxen sind für Privatanwender unbezahlbar (Preis 3000 bis 4000 Mark); falls es zu einer Massenfertigung kommt, soll das Gerät unter 1000 Mark kosten. Auch am Stand von Siemens fanden wir eine Interac-

tive-TV-Settop-Box, die der US-Hersteller Scientific Atlanta für Feldtests in den Beneluxstaaten und (in Zusammenarbeit mit dem ORF) in Österreich bereitstellt. An jedem der Versuche sollen 1000 Haushalte teilnehmen.

Noch bevor der erste "Internet-PC" (ein abgespeckter, auf Online zugeschnittener Computer) den Markt erreicht, möchte Philips CDi die Nische besetzen: Auf der IFA im letzten Jahr wurde hinter verschlossenen

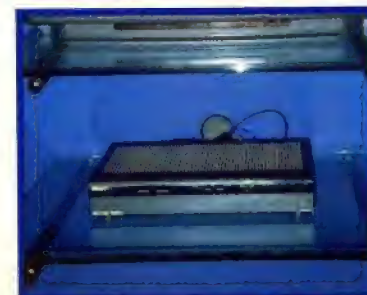


Beim "3D Blaster"-Hersteller Creative Labs spielten wir eine Vorabversion von "Toshinden", das auf dem PC von Play-mates veröffentlicht wird.

Türen ein CDi-Modem gezeigt und kurz darauf für 99 Pfund in England eingeführt. Hierzulande soll das 14,4-Modem ab Herbst für 200 Mark verkauft werden.

Wohnzimmergerechter Internet-Zugang auch bei Apple: Auf der letzten CeBit fanden wir einen Prototyp der Multimedia-Konsole "Pippin", in diesem Jahr ein massengefertigtes Gerät. 60.000 Einheiten des Bandai-Pippin kamen vor wenigen Tagen in Japan in den Handel, angeblich arbeiten in Fern-

Die Kompressionstechnologie MPEG 2 steckt nicht nur in DVD-Abspielgeräten (rechts von Philips) sondern auch in PC-Steckkarten und TV-Decodern.



Sony zeigte Digital-TV-Decoder (links) und eine Interaktive-TV-Settop-Box basierend auf MPEG2-Technologie. Die Settop-Box kommt nicht in den freien Handel, sondern wird vorerst nur für einen Feldtest der Telekom eingesetzt.

REISENDE IM DATENSTROM

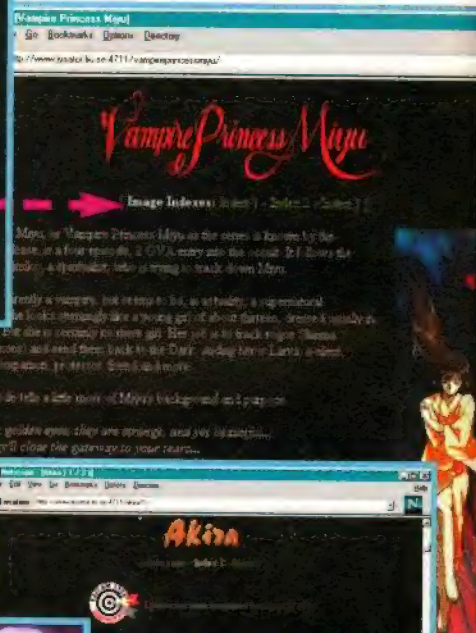
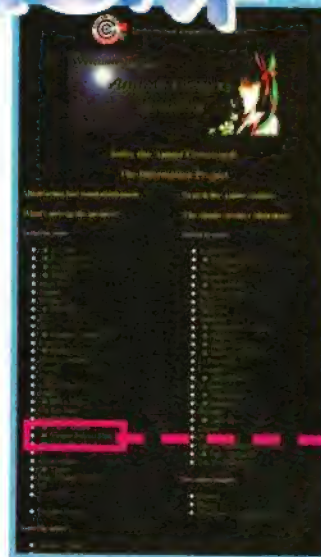
Bunte Haare, Kulleraugen: Mangas im Netz

Durch Mangas, Bildergeschichten für jede Altersklasse, erhalten westliche Leser einen Blick in die japanischen Kultur und Mentalität. So wurden Manga-Comics und Anime-Zeichentrickfilme in den letzten Jahren zum populärsten Kulturexport Japans. In keinem anderen Bereich (das Videospiel einmal ausgenommen) haben es fernöstliche Kreative zu einem derartigen Bekanntheitsgrad außerhalb Asiens gebracht. Ursprünglich ein Geheimtip unter Freaks, mobilisieren die für westliche Augen ungewöhnlichen Cartoons, Einseiter und Miniserien mittlerweile auch eine Mainstream-Fanbewegungen. Der bekannteste Anime-Film ist Katsuhiro Otomos "Akira", ein gehetzter Blick in eine post-futuristische Welt, in der die Hoffnung gestorben und das Leben nichts wert ist. Skrupellose Militärs wollen den drogensüchtigen, aber PSI-aktiven Tetsuo zur ultimativen Waffe umwandeln. Er mutiert fassungslos zu einem monströsen Ungeheuer, und nur sein Freund Akira hält den Schlüssel zu seinem Verstand. "Akira" war ein tausendseitiger Manga, bevor er zu einem abendfüllendem Anime umgesetzt wurde. Manga ist die japanische Bezeichnung für "grafische Geschichte" oder Comic. Mangas sind meist schwarzweiß- und werden in Japan in telefonbuch-artige Wälzer gedruckt. In wöchentlicher, sechsstelliger Auflage, mit Vertrieb über jeden Kiosk und jede Buchhandlung überschwemmen Mangas den Markt. Sie werden in Japan in solchen Mengen konsumiert, daß Kenner augenzwinkernd bemerken, in Japan gäbe es mehr Mangas als Toilettenpapier. Im Gegensatz zu abendländischen Cartoons sind Mangas detaillierter und ausladender. Sie lösen eine Szene nicht nur in einem Bild auf, sondern in vier oder mehr. Hat ein Manga Erfolg, wird er als Anime in bewegten Bildern umgesetzt. Es gibt TV-Serien, die mehr als 200 Folgen umfassen,

Kaum Bilder, aber umfassende Infos: Für den Japano-Theoretiker empfehlen wir das englische Kritiker-Magazin "The Anime Review" (links) und die Comic-Publikation "Manga Mania" (ganz rechts),

OAVs (Original Anime Video), deren Inhalt nicht direkt mit der Serie zu tun hat und schließlich die Kinofilme, die in 80 bis 90 Minuten als Pilotfilm dienen, komplette Episoden zusammenfassen oder gar die gesamte Serie. Typisch für Animes und Mangas, die es zu fast jedem Genre gibt, sind großäugige Protagonisten mit bunten, abstehenden Haaren. Im WWW findet Ihr erschöpfende Infos zu Akira und den zahllosen anderen, skurrilen Serienhelden. Als Startadresse empfehlen wir Euch das "Anime Picture Archive" unter "http://www.lysator.liu.se". Hier findet Ihr zahllose Hintergrundinformationen, Bilder und sogar Filmausschnitte populärer Serien. (Bilder rechts oben). Aus theoretischer Sicht beschäftigt sich das "Anime Resource Center" unter "http://www.es.mun.ca/~anime/afswelcome.html"

Vielleicht ist auch von Deinem Star ein Bild dabei: Kulleraugen-Freunde und angehende Grafiker bummeln durchs "Anime Picture Archive".



Das Anime-Bilder-Archiv enthält JPEG-Szenen zu Serien und Spielfilmen in guter Qualität. Klickt einen Übersichtsbildschirm (oben) oder die Slide-Show an.



mit den Japano-Comics. Unter anderem lagern hier mehrere Datenbanken, Standardwerke wie "Alan Takahashi's Anime Pocket Guide", "Kimagure's Anime Pocket Guide" oder "Steve Pearl's Anime LD Cyclopedia". Japanische Wörterbücher und ein Kana-Guide helfen dem angehenden Manga-Experten. Wer sich für Publikationen zu Animes interessiert, schaut beim "Anime Review" unter "http://www.anime.net/~kfc/REVIEW/anime-review.html" vorbei. Viele Besprechungen, News-Schnipsel und der "Editor's Choice" sind einen Blick wert. Ein englischer Verlag gibt das Magazin "Manga Mania" heraus. Unter "http://www.mangapub.co.uk/maniac" gibt es die hübsch aufgemachte Online-Version. Die Newsgroup "rec.arts.anime" ist Sammelstelle für Freaks, die gemeinsam versuchen, dunkel verschlüsselte Szenen in Underground-Animes zu enträtseln. kim

JUST FOR FUN

Ob Politiker,
Industrie-
vertreter oder

Spitzensportler –
alle wollen unser
geniales **MAN!AC**
T-Shirt.
Bekommen tun's aber
nur treue Leser. Wie, das
verraten wir Euch jetzt!

Was lange währt,
wird endlich gut.
Nachdem wir Euch
schon Mitte '95 ein
T-Shirt angedroht
hatten, läuft die
Redaktion erst
ein knappes Jahr
später in Einheits-
klamotten auf:
MAN!AC
T-Shirt, Ray-
Ban und Levis.
Wer sich vor eini-
gen Monaten auch
trotz T-Shirt-Prämie
und günstigerem
Preis nicht zu einem
Abo hinreißen ließ,
erhält jetzt die Möglichkeit,
nur das **MAN!AC-T-**
Shirt zu bestellen. Dazu
füllt Ihr einfach den
Coupon aus und legt
20 Mark für das
geschmackvolle Klei-
dungsstück und 5 Mark
für die Versandkosten
(also 25 Mark) in bar, in
Briefmarken oder als
Scheck bei. Wer mehre-
re Shirts bestellen will –
kein Problem.



Ja! Ich will ☐

(Anzahl eintragen) der
genialen **MAN!AC-**
Shirts (XL, weiß)
haben. Je T-Shirt
habe ich 20 Mark
in bar, in Brief-
marken oder als
Scheck beige-
legt. Außerdem
liegen 5 Mark
für die Versand-
kosten bei (einmalig).

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum/1. Unterschrift

Mein(e) T-Shirt(s) erhalte ich
sofort nach Eingang der Zahlung
zugesandt. Bestellung auf
Rechnung ist nicht möglich



ANIME-SERIE

GOKU MIDNIGHT EYE 1

Regisseur Yoshiaki Kawajiri, dessen andere Anime-Werke auf dem BPS-Index schlummern, schlägt wieder zu: Der kybernetische Privatdetektiv Gaku Furingi, bewaffnet mit seinem Computer-Auge und einem ausfahrbaren Kampfstab, tritt in seinem ersten Fall gegen einen eleganten Waffenfanatiker, einen Killer-

androiden und eine hypnotisch begabte Pfauenfrau an. Wie seine Vorgänger umgibt "Goku Midnight Eye" ein kalter bläulicher Schleier. Duell- und Verfolgungsjagden sind hervorragend choreographiert und halten Euch mit schmetternden Zooms und blitzenden Lichteffekten in Atem. Um knapp eine Stunde Science-Fiction-Splatter zu erwerben, benötigt Ihr einen Nachweis der Volljährigkeit. Eine ausführliche Besprechung der Serie folgt, sobald weitere Teile in unserer Redaktion eintrudeln. oe

ANIME

BOUNTY DOG

Nach den kinderfreundlichen Animes der letzten Monate kommen nun erwachsene Hack'n'Slay-Fans auf ihre Kosten. "Bounty Dog" entführt Euch in die Zukunft, wo die Kolonialisierung des Mondes bereits begonnen hat. Angelehnt an die Kulissen von Paul Verhoevens "Total Recall" haben die Großmächte Glaskuppeln auf der Kraterlandschaft errichtet, unter denen eine lebensfreundliche Atmosphäre herrscht. Doch mit der Erschließung des neuen Lebensraums stoßen die Menschen auch auf neue Gefahren: Auf der dunklen Seite des Mondes ruht der außerirdische "The Sleeper", der nach alter Prophezeiung Tod und Verderben über Mond und Erde bringt. Nur ein Mann wagt, den Wächtern des Bösen entgegenzutreten und das grauenvolle Mond-Alien vor seinem Erwachen zu zerstören: Yoshiyuki, Spezialagent der "Bounty Dog Investigation Unit", rennt gegen die Zeit.

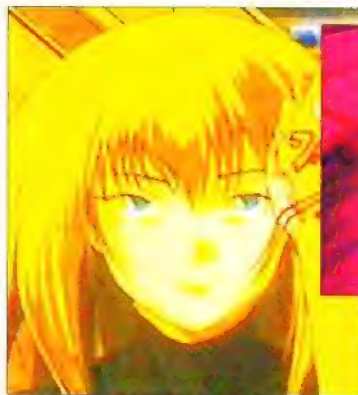
Wer nach rasender Action und Special-FX

sucht, liebt am Besten bei den Kollegen von "Mad Bull 34" weiter: "Bounty Dog" ist schnörkellos gezeichnet, verblüffende Perspektiven und ausgedehnte Kamerafahrten werdet Ihr nicht entdecken. Die Handlung hält sich an die Beziehung zwischen Yoshiyuki und dem außerirdischen Mädchen Ines, eine Wächterin des Lebens und geheimnisvolle

Freundin aus der Vergangenheit. Dadurch wirkt der Film trotz seiner kompakten 60 Minuten mit Rückblenden und Palaver in die Länge gezogen, dennoch greift Ihr nicht unweigerlich zur Stop-Taste: Bis sich die Puzzlestückchen zu einer logischen Handlung zusammengesetzt haben, weicht Ihr keinen Zentimeter vom Schirm. Doch selbst nach

dem Happy End bleiben einige Fragen ungeklärt, z.B. die Herkunft des Aliens sowie seine Beziehung

Platz da, jetzt komm' ich: Am Steuer des Spezial-Vehikels der "Bounty Dog Investigation Unit" wütet Yoshiyuki.



Den Schlüssel zum "Sleeper"-Alien (rechts oben) ist das kleine Mädchen Ines (oben), das Yoshiyuki in seiner Jugend zum Retter auserkorn und ihn seitdem in jeden Kampf begleitet.



zur Menschheit. Seinen Flair schöpft der Streifen aus den kalten Farbtönen und dem kahlen Weltraumambiente.

"Bounty Dog" richtet sich an Fans mit Hang zur unbehaglichen Atmosphäre, die auf oberflächliches Geballer und Ulkeinlagen weniger bedacht sind. oe

Manga/ACOG,
60 Minuten,
englisch,
ab 18 Jahren



Proffe anmarschieren: Unter den Himmelsgewölkern warten die Schießenden auf ihren Einsatz.

ANIME-SERIE

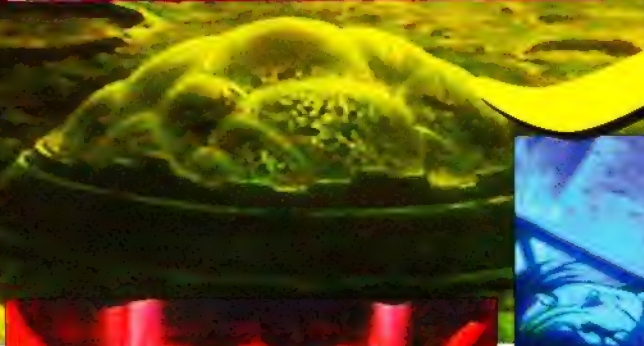
MAD BULL 34
TEIL 1

Klamaukfans vertrauen auf den nie versiegenden japanischer Slapstick-Animes. Nachdem alle Folgen von "Projekt A-KO" erschienen sind, kündigt sich die nächste, vielversprechende Serie an: In "Mad Bull 34" begleitet Ihr keine Science Fiction-Girls auf ihrer Zerstörungstour durchs Universum, sondern eine New Yorker Polizeistreife. Zusammen mit Polizei-Neuling Diazaburo betretet Ihr zum ersten Mal das NYPD:

COMIC
STRIKER

Mit dem 124 Seiten starken Schwarz/Weiß-Manga "Striker: Die zweite Sintflut" knüpft Zeichner und Autor Takashige Minagawa an einen christlichen Mythos an: Auf dem Berg Ararat wurde die biblische Arche Noah gefunden, mittlerweile streiten sich verfeindete Konzerntruppen um die Reliquie im Schiffsrumpf. Die mutanten Striker und Jean hat man mit der Bewachung der Arche betraut: Die beiden schlagen eine blutige Schlacht – bis Strikers Kräfte einem parapsychologisch begabten Kind unterliegen und sich Noah als antike Klima-Kontrollstation entpuppt. Trotz ungewöhnlichem Hintergrund ufer der Mager-Plot in ein sinnloses Gemetzel aus. Minagawas misproportionierte Akteure können weder für flache Charaktere noch überzogen vulgäre Dialoge entschädigen. Die Übersetzung des mäßigen "Striker" hätte sich Carlson besser gespart.





Trostlose Zukunft in kaltem Licht: Die stilisierte Farbgebung verleiht dem Mond-Epos "Bounty Dog" ein mystisches Ambiente.

Curtis setzt zum Schlag an: In "Speed"-Manier findet der "Mad Bull"-Showdown in der U-Bahn statt.



Chief Alan weist Diazaburo an seinem ersten Tag seinen künftigen Partner Sleepy zu, einen mächtigen Kampfkoloß mit dem Spitznamen "Mad Bull", der Widerstand mit Kopfschuß ahndet und bei jeder Gelegenheit freudig von der Schrotflinte Gebrauch macht. In den ersten 49 Minuten der Serie geraten die beiden in das Kreuzfeuer der Mafia: Zuhälter und Unterweltbaron Curtis schickt seine bezahlten Mörder gegen Sleepy, der als rücksichtsloser Brutalo-Cop die einzige Bedrohung für den schmierigen Gangsterfürsten darstellt.

"Mad Bull 34" ist eine gelungene Mischung aus "Dirty Harry" und einer Unzahl an amerikanischen Straßencop-Serien, die Euch frei nach dem Motto "Sex, Gewalt & gute Laune" garantiert nicht jugendfreie Anime-Kost serviert. Diazaburo und Sleepy sind weder helle Geister, noch langweilen sie Euch mit rechtlichen Diskussionen: Das Duo balzt sich blindwütig durch die New-Yorker Unterwelt, aufgelockert wird die rasante Action von Slapstickeinlagen der schwarzen Sorte, Schelte vom Vorgesetz-



Gerechte Aufgabenverteilung bei der New Yorker Polizei: Sleepy sorgt für Action auf der Straße und zuhause, Diazaburo kümmert sich um Eure Lachmuskeln.



Cinema



ten und Sleepy's spritzigen Partys. Fazit: "Mad Bull 34" mit seinen blutroten Schießereien und feucht-fröhlichen Witzen ist der ideale Animestoff für zünftig anspruchslose Männer-abende vor der Glotze. **oe**

Manga/ACOG,
49 Minuten,
englisch,
ab 18 Jahren



SECOND HAND ZONE



Das Oldie-Fieber ist ausgebrochen: Anfragen fanatischer Oldie-Sammler erreichen die Redaktion, die Telefone stehen nicht mehr still. Während sich Martin und Winnie ihrer wißbegierigen Sammelkollegen kaum noch erwehren können, hat sich der Trend auf die Kleinanzeigenseiten noch

nicht ausgewirkt. Super NES und 32-Bit halten die Second-Hand-Zone fest im Griff. Vielleicht vergammelt bei Euch auf dem Dachboden noch ein unentdeckter Konsolenschatz – ausbuddeln, schätzen lassen und auf diesen Seiten anbieten! oe

SUCHE:

NINTENDO

Kaufe alte und neue SNES & Playstation-Spiele. Zahle sehr gut, schickt Eure Listen an: Tobias Ruppert, Mainau B2, 97199 Ochsenfurt. Rufe zurück!

Modulsammlungen + Konsolen + Neuheiten für SNES, NES, GB, MD usw. Suche auch Playstation, Saturn & 3DO mit Spielen. Tel. 0641/970436 (Monika)

SNES für 90 DM und Spiele (-sammlungen). Jahn Pierre, Karlsbaderstr. 126, 09465 Sehma. Tel. 03733/66973

GB-Spiele: Biete 100 DM für Great Greed & Puznic; 80 DM für Starhawk & Wave Race; 50 DM für Batman 2, Bubble Ghost, Sword of Hope (dV) & Hammerin Harry; 30 DM für Dynablasters. Tel. 08225/1038 (außer Sa., Torsten)

SEGA

Kaufe/tausche **Spiele für Saturn, Sony PSX & SNES**. Habe Sim City 2000, Sega Rally, Krazy Ivan, R. Racer Rev. uva. Suche Neuheiten & Sammlungen, günstiges 3DO & Turbo Duo. Tel. 04774/1789 (Rainer)

Games für MD, 32X & Saturn: Sonic 2, Landstalker, Soleil, Story of Thor, Shining Force 1+2, Mega Bomberman, Phantasy Star 3+4, Chaotix, Metal Head, Bug, Panzer Dragoon, Shinobi X, Robotica & Theme Park. Tel. 08622/637 (Steffen)

Suche div. **Saturn + PSX-Spiele**, Kauf oder Tausch. Suche MPEG-Karte Saturn FP 150 DM. Tel. 04963/990143 (ab 19 Uhr, Bernd)

Tausche SNES + viele Spiele + 2 Pads gegen Sega Saturn + 3 Spiele + Pad, verkaufe auch. Tel. 004141/3109894 (innerhalb der Schweiz nur 041, 17-19 Uhr, Jörg verlangen)

Virtua Fighter 2 & Virtua Cop. Tausche gegen Wipeout, D. Derby, Sega Rally. Tel. 02832/78510 (ab 15 Uhr)

2 Saturn-Spiele (Thunderhawk 2, Sega Rally, Bug, Alien Trilogy oder Mystaria) im Tausch gegen Game Boy + 4 Spiele im Hardcase. Tel. 09281/74116 (So-Do ab 18 Uhr, Sven)

Kaufe alte und neue **SNES & Playstation-Spiele**. Zahle sehr gut, schickt Eure Listen an: Tobias Ruppert, Mainau B2, 97199 Ochsenfurt. Rufe zurück!

Saturn: Sim City 2000 dt & Backup-Ram dt. PSX: Tekken, Discworld, D.Derby, Theme Park & Tohshinden dt! Zahle 50 DM pro Spiel! Suche auch div. Animes. Tel. 02246/5735 (17-19 Uhr)

Kaufe alte und neue **SNES & Playstation-Spiele**. Zahle sehr gut, schickt Eure Listen an: Tobias Ruppert, Mainau B2, 97199 Ochsenfurt. Rufe zurück!

Saturn-Konsole. Tel. 0961/27888

MD-Rollenspiele zu tauschen gesucht (Phantasy Star, Soleil u.a.). Habe Bob, Robocop 3, Sonic 1+2, Castlevania. Tel. 05957/533 (Stefan)

Saturn-Spiele (dt). Tausche NBA Jam, Parodius neu, V. Fighter, Clockwork Knight. Suche Dig. Pinball, Myst, Hang On GP 95, NBA Action Basketball, Daytona USA, NFL Quarterclub 96 (alle dt). Tel. 09672/2514 (11-15 Uhr, Martin)

Dringend für **Game Gear**: Sonic 1 bzw. Beavis & Butt-Head für je 40 DM. Außerdem TV-Tuner (90 DM). Ruft mich an: Tel. 08193/6583 (Norbert)

MPEG-Karte für Saturn, tausche 2 GG, 2 TV-Tuner, Battery-Pack, 2 Car-Ad., 2 Netz., Lupe, GG-Tasche & 14 Spiele (u.a. Sonic 1-2-Chaos, Defender of Oasis, Crystal Warriors, Shinobi, Prince of Persia). Tel. 08622/637 (Steffen)

PLAYSTATION

Kaufe/tausche **Spiele für Saturn, Sony PSX & SNES**. Habe Sim City 2000, Sega Rally, Krazy Ivan, R. Racer Rev. uva. Suche Neuheiten & Sammlungen, günstige 3DO & Turbo Duo. Tel. 04774/1789 (Rainer)

5-6 PSX-Spiele (z.B. Primal Rage, FIFA 96, DD). Tausche gegen SNES + 9 Spiele + SGB + 4 Spiele und MD + 2 Spiele. Christian Kräck, Siedlerstr. 26, 91085 Weisendorf. Tel. 09135/729253

PS-Spiele, z.B. T.Park, Total NBA, Street Fighter Zero, Toshinden 2, Alien Trilogy, Alone in the Dark uva.). Zahle gut! Tel. 08131/20695 (ab 19:30 Uhr, Marco)

Geräte & Sammlungen für PSX und Saturn. Auch Neuheiten + Modulsammlungen für SNES, MD, NES, GB usw. Tel. 0641/970424 (Kirsten)

Tausche PSX (auch ohne Spiel) gegen: SNES + Pad + Dauerfeuerpad + 7 Spiele + Adapter + 10 Comp. Zeitungen + 1 EGM + e3-Video + 100 DM! (oder verkaufe für 400 DM). Tel. 03643/424333 (Mo-Do 16-18 Uhr, Jan)

PSX-News z.B. NBA in the Zone, Road Rash, NHL Face Off, Loaded, Twisted Metal, Worms, Magic Carpet, Total NBA, Extreme Games (alles Pal). Habe Lemmings 3D, D. Derby, Rayman, Discworld usw. Tel. 02156/77827 (Ralf)

(Ver)kaufe & tausche **PS-Games**. Habe Rayman, Striker, Tekken, Loaded, Toshinden, Raiden Projekt usw. Suche (auch us/jp) Ridge R2, Fifa, Tekken 2, Worms, Discworld, usw. Tel. 06103/71252 (Fax 28734)

Ständig **PSX-Games**. Bezahle gut, tausche auch und nehme alles (Pal, us & jp). Tel. 0351/2510645 (ab 15 Uhr, Enrico)

Tausche PS-Spiele. Habe DD, Starblade, NBA, Kileak, RR, Warhawk, Loaded, Toshinden, Wipeout & WWF. Suche PS-Spiele aller Art. Verkaufe Game Gear + 3 Spiele für VHS 200 DM. Tel. 03521/735889 (ab 17 Uhr, Thomas)

PS-Spiele (Pal): NHL Hockey, NBA Live, NBA in the Zone, Total NBA, Ridge Racer Rev. Tel. 08233/92053 (Sebastian)

Suche/tausche **PS-Konsole** us + Spiel + 2 Pads gegen PS dt + Spiel. Tausche auch Saturn-Spiele! Detlef Rossol, Londonstr. 25, 37079 Göttingen. Tel. 0551/68364

Tausche SNES + Pad + 6 Games gegen Playstation + 1-2 Pads + Game. Evtl. Verkauf, Preis VHS. Tel. 038758/22750

PS-Konsole + Zubehör und PS-Spiele (z.B. Golf, X-Com, Ridge Racer Rev. usw.). Tausche auch gegen oder verkaufe Amiga 500 + Software. Jens Heide, Hohestr. 1, 57078 Siegen. Tel. 0271/8706732

(Ver)kaufe & tausche **alles für PSX & Saturn**, am liebsten ganze Sammlungen (auch Geräte!). Anrufen lohnt sich bestimmt. Christian Ehrbar, Hauptstr. 17, 97252 Frickenhausen. Tel. 09331/7630 (bis 24 Uhr)

EXOTEN

Spiele für PC-FX von NEC oder PC-Engine (keine Cards). Tel. 0681/740255 (Christoph)

PC-Engine, Turbo Duo etc. Suche Cards, CD's (jp & us!) & Hardware (CD-Laufwerk, Super-System bzw. Arcade-Card). Evtl. auch Tausch gegen PSX-Spiele. Tel. 06201/34688

NES, Turbo Duo/PC Engine: Spiele & Geräte (auch Sammlungen). Mache RGB + us/jp-Umbauten (auch Atari Lynx, Jaguar, Mega Drive & Nomad). Tel. 06071/5274

Neo Geo-Module. Tel. 04841/81935

Tausche MD2 + 10 Spiele + 1 Pad + Zub. (sehr guter Zustand + Verpackung) gegen **Neo Geo CD** + Spiele + Pad + Zub. + Zeitschriften. Tel. 05232/62918 (ab 15 Uhr)

OLDIES

"Deutsche" Atari VCS-Module (Schnecke & Eichhörnchen, Tanzende Teller usw.) für 5 DM je Modul. Suche auch Phantasy Star fürs Master System, sowie Philips Videopac-Module. Tel. 07162/41059 (18-22 Uhr, Michael)

Dringend **Mega Man 6** (us oder jp), sowie Cards fürs Master System, Wonderboy 3 und Powerstrike (Aleste). Tel. 0251/794935

Coleco Vision - Kaufe jedes Spiel - Suche auch alle anderen Klassiker-Konsolen & Spiele. Einfach anrufen: Tel. 07528/7237 oder 07544/73795 (ab 19 Uhr, Helmut)

Atari VCS 2600-Module und Zubehör gesucht. Speziell "Adventure" und Module für Spezialkontroller. Außerdem NES- & Atari 400/800-Module. Holger Kipp, Liebigstr. 37, 74074 Heilbronn.

SONSTIGES

(Ver)kaufe/tausche Games für Saturn, Playstation & Neo Geo CD. Verkäufe außerdem für Super Nintendo "Super Metroid" + "Stunt Race FX" (beide us) für je 50 DM. Tel. 08022/85142 (Ralf)

Neo Geo CD-Spiele & Star Wars-Figuren & Raumschiffe. Tausche auch 32X + 3 Spiele gegen Star Wars-Spielzeug. Tel. 0261/22663 (Frank Rauch)

SNES und PSX-Spiele. Kaufe alle PSX-Games bis 60 DM, zahle für alte SNES-Module 30 DM, für neue bis zu 70 DM. Auch Tausch möglich! Tobias Ruppert, Mainau B2, 97199 Ochsenfurt.

Nintendo Werbeplakate, die in den Kaufhäusern ausgestellt wurden. Tel. 030/4651290

Sound-CD **Dance Now** 1,2,3 usw. Tel./Fax 08341/67792

Vectrex & Spiele - zahle gut! Kaufe außerdem günstige MD-, MCD-, 32X- & PSX-Spiele! Tel. 0203/339667 (Anrufb.)

Automatenplatinen von Nintendo wie z.B. Punch Out, Popeye, Donkey Kong (jr.), Wrecking Crew, Mario Bros., Super Mario Bros.! Zahle pro Platine 100 DM. Tel. 030/4651290

Guterhaltene & funktionstüchtige **Uralt-Videospielausgaben** aus der Spielhalle (z.B. Donkey Kong, Dig Dug, Mission Elevator). Preis & Abholen VHS. Tel. 06431/53055 (ab 19 Uhr)

MAK-Platinen: Rampage, Popey, Wrestling, WWF Superstars usw. Tel. 07161/37511 (Mo-Fr 17-21 Uhr.)

Animes (auch ganze Sammlungen, nur engl. Pal-Versionen). Kein Tausch oder Verkauf! Tel. 07191/85398

(Ver)kaufe & tausche **alles mögliche** für SNES, MD, PSX, Saturn, 3DO, Lynx, Neo Geo-CD usw. Suche auch Sammlungen. Tel. 089/1403732

Spiele für 3DO, Saturn, PSX & Jaguar. Kaufe auch Geräte. Tel./Fax 08586/5222 (Michael) Cheats, Moves & Secrets zu diversen Prüfungsspielen. Kostenlose Einsendungen an M. Urbano, Grossalmerstr. 32, 34123 Kassel.

Werdet Mitglied im Next Generation-Club, bereits 300 Mitglieder für PSX, Saturn und Jaguar! Infos gegen 1 DM Rückporto bei Mischa Hildebrand, Emil-Nolde-Str. 13, 59192 Bergkamen. Tel. 02307/61532

(Ver)kaufe/tausche **alles mögliche**, was 16 Bit oder mehr hat. Tausche vor allem ganze Sammlungen oder brauchst Du Geld? Kaufe per NN, 100% seriös! Tel. 0172/8588721 (ab 16:30 Uhr)

Tausche Spiele für SNES, PSX, Saturn, PC CD-Rom. Kaufe/tausche Animes jeglicher Art. Jan Freise, Ehstr. 1, 25881 Tating. Tel. 04862/17337 (Fax 1629) oder Liste per Email: Jan.Freise@t-online.de

Das "Sega Nomad" wird in Deutschland nur von Importbühlern angeboten. Die Handheld-Version des amerikanischen "Genesis" (Mega Drive) besitzt einen Farb-LCD-Bildschirm, kann per Antennenkabel aber auch an jeden Fernseher angeschlossen werden.

SECOND HAND ZONE



PLAYSTATION

Raiden, WWF Wrestlemania, für je 60 DM oder zus. 100 DM. Verk. außerdem SNES. Tel. 0172/6854866 oder 0281/15796

SF Movie, Winning Eleven, Gunners Heaven, Twin Bee Puzzle, WWF Arcade, Boxers Road, VF, Pucks & Clockwork Knight 2 für je 59 DM. Viele neue Billigangebote (Gundam, Loaded) unter Tel. 0781/51110 (Andreas)

Verk. & tausche **PS-Spiele**. Habe D.Derby, Fifa 96, etc. Auch Importe! Verkäufe außerdem SWC, Disketten, MCD2 & MD. Tel. 05725/7488

Lemmings 3D 60 DM, Thunderhawk 2 75 DM oder auch Tausch gegen z.B. Rayman oder ähnliches. Brauche Hilfe/Infos für Discworld. Tel. 04742/724 (ab 18 Uhr, Mirko)

PSX (jp) + 2 Pads (1 Ascii-DF-Pad) + M.Card + Maus + Flightstick + 10 Games (D.Derby, Ace Combat, E.Games) für 1300 DM VB (NP 2500). Tel. 09331/7630 (Christian)

PSX (dt) + 2 Pads + Wipeout, Toshinden, Thunderhawk 2, Lemmings 3D zusammen für 600 DM. D. Rensch, Volksgartenstr. 22-351, 04347 Leipzig. Tel. 01772/445813

Toshinden (dt) für 50 DM. Tel. 06021/412393

(Ver)kaufe **Playstation-Spiele** und engl. Playstation-Magazin incl. Demo-CD (Pal). Mischa Hildebrand, Emil-Nolde-Str. 13, 59192 Bergkamen. Tel. 02307/61532

PS-Spiele: Rayman, Wipeout, Ridge Racer & Toshinden für je 75 DM VB. Alle Spiele in Topzustand! Tel. 02235/71657 (Mark)

Verkaufe oder Tausche für PSX: Theme Park, Ridge Racer, Novastorm, Wipeout. Suche Sat.-Parodius & Myst (alles Pal). Tel. 07951/41997 (abends, Markus)

Super Ballerspiel FP 95 DM. Suche außerdem: True Pinball, Pinball the Web, Alien Trilogy, RRR & V-CD Demo (nur Pal). F. Kurzmann, Memeler Weg 22, 25524 Itzehoe.

PSX + 5 Topspiele + M.Card + Ascii-Pad für 750 DM aus Geldmangel. Tel. 06535/7474 (ab 18 Uhr, Michael Klippel)

Verkaufe & Tausche **PSX-Spiele:** Loaded, D. Derby, Thunderhawk 2 & Air Combat. Verkäufe auch Mega Drive + 9 Spiele für 250 DM VHB. Tel. 06733/1263 (Stefan)

Toshinden, Fifa Soccer 96, Destruction Derby, Striker 96, Wipeout, NBA Jam, Discworld (alles dt) für je 65 DM oder zusammen 400 DM. Fax 07685/7566

Verkaufe & Tausche **PSX-Spiele:** Loaded, Fifa, RR, Parodius uvm. Suche alles!!! Auch Raritäten und andere Konsolen!!! Tel. 04962/5655 (Frank Höfs)

X-Com (Pal) für 60 DM, nur Raum Hannover. Tel. 05130/790485 (Jan)

Playstation (us) + 2 Pads + Memory Card + RGB-Kabel + Tekken (us) + Rayman (us) + Demo CD für 760 DM. Michael Heinrich, Bergenerstr. 2, 10439 Berlin. Tel. 030/446444

PSX + 5 Spiele (Loaded, E.Games, DD, Warhawk & Johnny Bazooka) für 1050 DM VB. Tel. 08331/80798 o. 494725 (Agdin)

PSX-Games: Warhawk, Discworld, X-Com, Toshinden, NBA Jam TE, Total Ecl. je 70 DM VB. Tel. 0241/32781 (ab 18 Uhr od. Anrufb.)

(Ver)kaufe & tausche **PSX-Spiele**. Habe z.B. Ridge Racer, Bat, Rayman, DD, Wipeout. Suche z.B. Worms, RRR, Discworld, PGA, Bat 2. Habe auch Zeitschr. Tel. 02551/80842

Ridge Racer 55 DM, Extreme Games 55 DM, zusammen 100 DM. Jaguar: Raiden 40 DM, Cybermorph 25 DM zus. 50 DM, alles Pal. Suche Saturn dt mit Spiel(en) bis max. 320 DM. Tel. 089/6924527

PS-Spiele: Wipeout, D.Derby & Loaded. Saturn-Spiele: Bug, Daytona & Virtua Fighter. Alle 60 DM bis auf VF (30 DM). Alles Pal-Versionen! Marc Schröder, Oberhausen. Tel. 0208/611075

Tausche meine **PSX + 3 Spiele (Tekken...)** + 2 Pads + Memory Card gegen Saturn + 3 Spiele. Tel. 04263/4985

PSX + 5 Spiele + 2 Pads + Memory Card (neu) für 800 DM oder 700 FR. Amiga CD 32 + 16 CDs für 400 DM oder 300 FR. Sega MS + 9 Spiele für 150 DM. Hans Ruckstuhl, Waldmannstr. 39 H1, 3027 Bern, Schweiz.

X-Com, Warhawk, Thunderhawk 2 je 50 DM, Beat'em Up 60 DM, alles Pal. Suche für PSX Road Rash, Alone in the Dark 2, Alien Trilogie & Resident Evil (us, jp oder Pal). Tel. 0791/47781

Lösung für Discworld deutsch und gut verständlich für 10 DM, Striker für 60 DM + Porto. Tel. 0511/733606 (ab 17 Uhr)

(Ver)kaufe & tausche alle möglichen **Playstation-Spiele**. Anrufen lohnt sich: Tel. 06126/56212

PS-Spiele: Wipeout, Ridge Racer, NBA Jam, Air Combat, D.Derby je 50 DM. Tel. 02747/2140 (ab 20 Uhr, Jens Becker)

Playstation-Umbau mit Motorenabschaltung für us & jp Spiele (keine Soundprobleme) für 39 DM. Suche aktuelle PS-Spiele. Ende April U64 zu verk. Tel. 08621/62795 (Ilyas)

Fifa 96, NBA Jam TE, Loaded, D.Derby & Toshinden (alle Pal) für 40-55 DM. Tel. 07735/724 (Thomas)

Tausche **PSX-Spiele:** Alien Trilogy us, T.Park, Fifa 96, X-Com, und andere. Habe & suche nur Pal-Spiele. Tausche auch SNES: Secret of Ever., Yoshis Island. Suche DKC2, Y's 3, u.a. Tel. 04202/1465 (15-20 Uhr)

PSX incl. 10 Spiele, 2 Pads, Mouse, Ascii-Pads, Memory Card, Action Replay zusammen für nur 1000 DM (100 % ok, NP 1750 DM). Tel. 0531/343325 (Serkan)

Verkaufe & tausche **PSX-Spiele**. Habe Ridge Racer, Striker, Toshinden, Air Combat, D.Derby, X-Com komplett 300 DM, sonst je 55 DM. Tel. 09364/2017 (Torsten verlangen)

Verkaufe & tausche für **PSX:** Krazy Ivan, Twisted Metal, Discworld, Raiden, Loaded. Suche u.a. Alien Trilogy, Resident Evil, Adapter, WC3, Tekken2. Kaufe evtl. auch. Tel. 06421/32542 (ab 17 Uhr, Elmar)

Loaded für PSX. Verkäufe oder tausche gegen "Novastorm" oder "Wipeout". Martin Pietrucha, Schwalbenweg 15/2, 71334 Waiblingen. Tel. 07151/21904 (ab 17 Uhr)

Discworld (erst einen Monat jung) und Wipeout für je 75 DM, zusammen nur 130 DM. Tel. 07066/2385

Rayman dt für 70 DM. Tausche auch gegen anderes PSX-Spiel (dt). Tel. 039205/22686 (ab 18 Uhr, Sebastian)



"Fanzines" nennt man die meist einfarbige Amateur-Zeitschriften, die ursprünglich von Musik-Freaks für Gleichgesinnte verlegt wurden. Videospiel-Fanzines findet Ihr in gedruckter, meist aber in digitaler Form auf Mailboxen oder im Internet. Atari-Freaks verpassen z.B. keine Ausgabe des "Jaguar Magazin".

3DO

3DO FZ10 + 9 Spiele (z.B. Road Rash, Return Fire, Fifa Soccer, usw.) + Demo Sampler 4 + 2 Pads für 750 DM. Tel. 04421/13467

3DO FZ10 (us, RGB) + Pal-Converter + 14 Games (WC3, Foes of Ali, Panzergeneral, Road Rash, Fifa, Need for Speed, Theme Park, Slam'n Jam, Shockwave, SWC, Rebel Assault) für 600 DM. Tel. 05281/608414

Goldstar 3DO + NTSC/Pal-Converter + SNES-Pad-Adapter + Scart-Kabel + 7 Spiele für nur 420 DM inclusive Versandkosten. Versand ausschließlich per Nachnahme. Tel. 02642/23123 (ab 15 Uhr)

3DO FZ-10 + 21 Spielen (z.B. Fifa Soccer, Space Hulk, Wing Commander 3, Need for Speed, Theme Park, Hell, Return Fire usw.) + Mouse + Pad + Flightstick Pro für 950 DM. Tel. 06032/87421

25 3DO-Spiele (Theme Park, Killing Time, Rebel Assault usw.). Tel. 04529/624

EXOTEN



Habe noch Exemplare des **Jaguar-Fanzines "Jaguar total"** abzugeben. Kostenpunkt: 5 DM. U. Adam, Teichrosenpfad 9, 12347 Berlin

(Ver)kaufe Spiele + Hardware für **Turbo Duo** & PC-Engine, evtl. auch Sammlungen. Biete außerdem 3DO-Games ab 15 DM. Tel. 02374/850355 (ab 17 Uhr)

Turbo Duo + 31 CD's + 22 Hu-Cards. Habe auch Arcade Card & Save-Card + Umbau. Habe auch Raritäten wie Warsong, Lauga, Dracula X usw. Preis VB. Tel. 07141/484142 (ab 19 Uhr, Andreas Hofmann)

Neo Geo (Modul, keine Ladezeiten!) + 2 JB's + Samurai Showdown, Last R., Mutant N., Fatal Fury 2 FP 399 DM. SNES: Popfull Mail, Dragon Ball Z, S. Aleste. Suche jp. PSX- & MD-Games! Tel. 030/6735795



Neo Geo CD + Joyboard + Spiele (Burning Fight, Art of Fighting, Samurai Showdown) + Memory Card für 350-400 DM. Turbo Duo + 13 Spiele für 450-500 DM. Tel. 0471/88359 (Daniel)

Atari Jaguar + AvP + Iron Soldier + Tempest 2000 + Kazumi Ninja usw. für 350 DM. Tel. 07136/5342 (Fax 8553, ab 17 Uhr)

Jaguar + Pad + 12 Spiele (Iron Soldier, Tempest 2000, Dragon, AvP, Raiden, Dino Dudes etc.), 3 Monate alt, alles 100% ok, nur zusammen für FP 700 DM (NP 1150 DM). Tel. 0461/13301 (Björn)



Das **Neo Geo CD** wurde ursprünglich als Frontlader-Konsole, später aber als billigere Toplader-Version ausgefertigt.

Toplader-Geräte verstauben allgemein schneller und sind nicht so stabil wie Ihre vornehmen Kollegen.

Neo Geo CD + 2 Pads + 2 Spiele (King of Fighters 94 & Samurai Shodown) für 300 DM. Tel. 02831/80036

OLDIES

Atari STE - Löse meine Sammlung auf - Habe 40 Klassiker - Ruft an - Raum Nürnberg. Tel. 09101/2133 (Konrad)

Vectrex und defektes Ersatzgerät, 7 Spiele mit Anleitung und Folien. Alles in Topzustand für gerade mal 250 DM. Tel. 02202/32659 (Frank)

MB Vectrex in 1A-Zustand + 9 Spiele (alle mit Farbfolien u. Verp./Anleit.) gegen Gebot zu verkaufen. Tel. 06071/5274 oder Fax 06071/81985

SONSTIGES

Nintendo 64, SWCDX2, Laserdiscs (USA, Japan & Hong Kong), Pioneer CLD-704 (CLV Standbild, only NTSC, Dolby AC3). Suche Infos & Tauschpartner für Laserdiscs. Tel./Fax 07263/2489

(Ver)kaufe & tausche **Spiele + Konsolen** für PS, Sat., SNES, MD, Neo Geo-Modul (jp/us/Pal). Habe Alien Trilogy (us), Vampire Hunter (jp) usw. Tel. 02403/24233 (Jörg)

(Ver)kaufe & tausche **Spiele + Konsolen** für alle Systeme (z.B. PS, Sat., SNES, MD, Neo Geo, PC-Engine, 3DO, Jag. usw.). Bevorzugt Importspele + Konsolen gesucht. Ständig Neuheiten & Raritäten! Tel. 02224/79636

Jaguar + 2 Pads + 8 Spiele für 350 DM oder tausche gegen 3DO. Suche auch Spiele für Saturn. Tel. 03463/518877

Spiele für SNES, MCD, MD, 32X, Jaguar usw. Tel. 04529/624

Verk. & tausche Spiele für Saturn, PSX, 3DO, Jaguar, SNES, Game Gear. Verk. RGB 3DO FZ1 + 3 Spiele für 499 DM. Verk. Super Scope für SNES. Verk. 32X us + 2 Spiele für 200 DM. Tel. 0511/414899 (Thomas)

A1200, 6MB, 28 MHz, 540 MB FP, Maus & 10 Originale (u.a. Bing, Sim City 2000, Univers, Die Siedler) für VB 1200 DM. Tel. 08869/5320 (ab 18 Uhr, Fax 5159)

Tausche **PSX & Saturn-Games!** Tausche PSX (jp, RGB) & Saturn (RGB) + Games gegen PSX (dt) + Games. Verk. Jaguar + Spiel + 2 Pads für 200 DM. Multi-SNES für 500 DM oder T. gegen andere Konsolen oder PSX-Spiele. Tel. 07354/2873

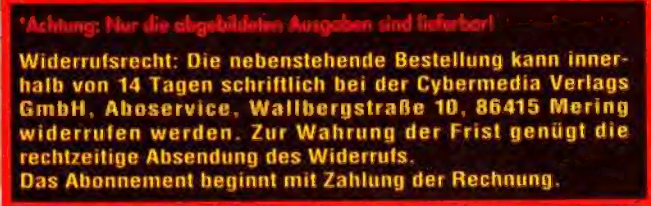
Move-Listen für aktuelle Beat'em Ups (alle Systeme). Infos gegen frankierten Rückumschlag bei: A. Purzler, Edlinger Str. 22, 81543 München

3DO + 2 Pads + 14 Spiele, 3 Game Gear + Spiele + TV + MS-Adapter. MGH. Tausche auch PSX, Saturn & Neo Geo CD-Spiele. Suche alte und neue Spiele. Tel. 0621/28987

Twinline Universalgehäuse, org. Spielhallenausrüstung für 500 DM. Spielplatinen wie Street Fighter 2, Galaga, Phoenix etc. ab 80 DM. Tel. 040/5512762

(Ver)kaufe & tausche alles für PSX & Saturn. Am liebsten ganze Sammlungen (auch Geräte!), Anrufen oder Schreiben lohnt sich immer: Christian Ehrbar, Hauptstr. 17, 97252 Frickenhausen. Tel. 09331/7639

(Ver)kaufe/tausche alles mögliche, was 16 Bit oder mehr hat. Tausche vor allem ganze Sammlungen oder brauchst Du Geld? Kaufe per NN, 100% seriös! Tel. 0172/8588721 (ab 16:30 Uhr)



Cybermedia GmbH • Aboservice •
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

GEBT EUCH DEN
WAHNSINN
JEDEN MONAT

Ich will **MAN!AC** für mindestens ein Jahr (zwölf Ausgaben) abonnieren.

Der Abopreis beträgt **59,90 Mark** (europäisches Ausland 79,90 Mark)

Als erstes Heft meines Abos möchte ich Ausgabe /96 erhalten!

Ich will folgenderweise bezahlen: ☐ Bequem per Bankeinzug ☐ gegen Rechnung

[illegible]

Kreditinstitut:

[illegible]

Figure 1. A schematic diagram of the experimental design. The subjects were divided into two groups: the control group and the experimental group. The control group received a standard training program, while the experimental group received a modified training program. The experimental group was further divided into two subgroups: the low-intensity group and the high-intensity group. The low-intensity group received a low-intensity training program, while the high-intensity group received a high-intensity training program. The subjects were then subjected to a series of tests to measure their performance and physiological responses.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum/1. Unterschrift

2. Unterschrift *

(bei Minderjährigen der Erziehungsberechtigte)
* (damit bestätige ich die Kenntnisnahme meines Widerrufsrechts)

NACHBESTELL-SERVICE

NACHBESTELLE SERVICE
Für jede nachbestellte Ausgabe lege ich **5,90 Mark** zzgl. insgesamt **2 Mark** Versandkosten in Briefmarken, bar oder als Scheck bei.

11/93	3/94	5/94	8/94	10/94	12/94	1/95	2/95
-------	------	------	------	-------	-------	------	------

7/95	8/95	9/95	10/95	11/95	12/95	1/96	2/96
3/95	4/95	5/95	6/95	7/95	8/95	9/95	10/95

3/98	4/98	5/98	6/98	7/98	8/98	9/98	10/98	11/98	12/98
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
2/99	3/99	4/99							

2/96 3/96 4/96

8-BIT REPLAY



DER NACHZÜGLER ATARI 7800



ATARI VCS 7800

Hersteller: Atari, USA

Erscheinungsjahr: 1986

Erstes Spiel: Pole Position 2

Spieleentwicklung bis: 1991

Anzahl der Spiele: knapp 60

Lebte noch dezent verbessertes Konsolen-Update von Ataris 400/800-Computern, das viel zu spät veröffentlicht wurde.



Was wäre, wenn das 7800 eine faire Chance erhalten hätte? Kein Videospiel-Crash? Atari noch

heute gut im Geschäft? Nintendo ein Niemand? Das Atari 7800, ein technisch fortschrittlicher Nachfolger des Millionen-Sellers VCS, stand bereits 1983 zum Ausliefern bereit, kam aber erst 1986 auf den Markt. Denn 1984 kaufte Commodore-Gründer Jack Tramiel die Firma Atari und setzte seine ablehnende Haltung gegenüber Videospielen durch. Statt die Firmen-Tradition zu pflegen, konzentrierte sich Tramiel auf die Computer-Abteilung – zunächst erweiterte er die glücklose XL/XE-Palette, dann schuf er die ST-Reihe. Erst als Nintendo 1985 ihr NES erfolgreich in den USA testete und kurz darauf landesweit einfuhrte, erinnerte sich der Modul-Ignorant an das 7800 und brachte es schließlich 1986 auf den Markt – mit Spielen, die seit fast drei Jahren im Atari-Lager verstaubten. Erst nach guten Verkaufserfolgen wollte er neu entwickelte Software nachschieben – echt clever!

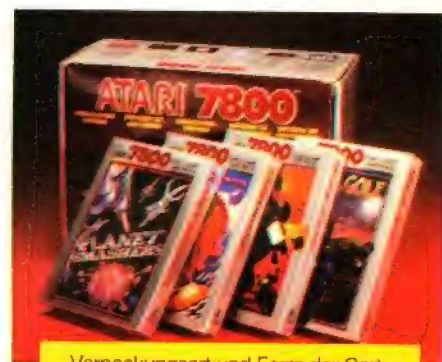
Dieses ganze Theater hatte das 7800 nicht verdient. Die Ingenieure lernten aus den Fehlern des 5200 und schufen mit dem 7800 eine Allround-Konsole. Das Gerät konnte ohne Adapter alle Spiele und das komplette Zubehör des 2600 verarbeiten, unterstützte zwei Feu-

erknöpfe und war elegant gestylt. Technisch orientierte man sich zwar an den Fähigkeiten der Atari-Computer, baute aber den "Maria"-Grafikchip ein, der über 100 Objekte flackerfrei über den Bildschirm bewegen konnte. Damit steckte das 7800 nicht nur Coleco und Intellivision in die Tasche, es übertraf in einigen Bereich sogar Master System und NES. Lediglich der Soundchip mit nur zwei Kanälen war nicht up to date und sogar schlechter als der Vier-Kanal-Chip im 5200. Dafür bestand die anfängliche Modul-Palette aus prächtigen Versionen bekannter Atari-Hits und einigen Exklusiv-Entwicklungen.

Gute Aussichten für 1983, aber nicht für 1986: Die Schlacht für das 7800 war bereits zu Beginn verloren. Nintendo dominierte den Markt, Atari hatte nur Oldie-Titel im Angebot. Zwar erschienen im Lauf der Zeit noch etliche Spiele, doch außer Atari entwickelte kaum eine Firma für das System. Was technisch in der Konsole steckt, wurde nur andeutungsweise aufgedeckt. Interessanterweise erschienen 1990 einige der besten Titel – nach dem furiosen Frühstart 1983 ein versöhnlicher Abschluß, als Atari schließlich 1991 die Unterstützung einstellt. Spezielles Zubehör gab's keines, lediglich ein klappriges Joypad als Ersatz für den Original-Joystick sowie die 7800-kompatible Lichtpistole für das später veröffentlichte XE-System konnte man erwerben.

Atari hatte 1983 die Chance verpaßt, mit einem modernen Gerät den Sprung in

die Konsolen-Neuzeit zu schaffen. Anders als das optisch faszinierende, aber technisch biedere 5200 bot Atari 7800 das gewisse Etwas: Tolle Spiele, VCS-Kompatibilität und den Namen des Noch-Marktführers. Doch Jack Tramiel hatte damals wie auch heute kein Händchen für Konsolen... mg



Verpackungsart und Form der Cartridges entsprachen dem 2600-Vorbild

DIE BESTEN SPIELE

Desert Falcon	Eine der wenigen Exklusiv-Titel: Ballerspiel in "Zaxxon"-Perspektive über altägyptische Landschaften
Alien Brigade	Spannende Zielkreuz-Action: Eines der letzten Spiele, aber im Genre-Umfeld auf den vorderen Plätzen.
Ballblazer	Futuristisches Action-Sportspiel in einer rechteckigen 3D-Arena. Mit Zusatz-Soundchip auf Modul.
Dig Dug	Stellvertretend für ein halbes Dutzend perfekt adaptierter, teils verbesserter Atari-Oldies.
Jinks	Kein tolles Spiel, aber eine Kuriosität: In Deutschland entwickelte "Break-out"-Variante von Rainbow Arts.

Vorsicht beim Kauf gebrauchter 7800-Grundgeräte samt Cartridges. Die meisten PAL-Module wurden nicht an 50 Hertz angepasst – teils mit fatalen Folgen. Der Spielspaß leidet unter Letterbox-Balken und verlangsamer Spielgeschwindigkeit. Erschreckenderweise wirkt sich der Tempoverlust auch auf einige Musikstücke aus, die dann total falsch klingen.



Perfekte Umsetzung fürs 7800: Der Atari-Klassiker "Dig Dug".

ATARI 5200

Anno 1982: Zur Hochzeit des VCS 2600 entwickelte Atari mit dem 5200 Supersystem einen Nachfolger, der technisch mit der 400/800-Computer-Reihe identisch war. Abgesehen von dem futuristischen Design waren auch die analogen Joysticks ungewöhnlich – leider erwiesen sich diese Controller als anfällige Fehlkonstruktion, die für typische Geschicklichkeitsspiele ("Pac-Man", "Joust", "Defender") nicht zu gebrauchen war. Die Modul-Palette offenbart einige der besten Arcade-Umsetzungen von Atari-Klassikern, insbesondere "Centipede" mit dem passenden Trackball ist bis heute unerreicht. Leider war das 5200 auch der Beginn von Ataris inkonse-



Die beiden Joysticks konnten im hinteren Bereich der Konsole verstaut werden – abgedeckt von einem Plexiglas-Cover. Zum Größenvergleich steht hier in der Bildmitte ein Super-NES-Modul.




quenter Veröffentlichungspolitik, Software-Nachschub blieb weitgehend aus. Rund 80 Spiele erschienen bis '86, viele waren identisch zu den Versionen für die Atari-Computer. In Deutschland kam das System nicht auf den Markt.

LAST RESORT

MITMACHEN! WENN SICH JEDEN MORGEN ZWEI WASCHKÖRBE TIPS-POST ÜBER MEINEN SCHREIBTISCH HERMACHEN, BEDEUTET DAS MEIST EIN PAAR ÜBERSTUNDEN. WER MIR NOCH MEHR ARBEIT BESCHEREN WILL, SCHICKT SEINE TRICKS (BITTE NICHT WOANDERS ABSCHREIBEN) AN DIE UNTENSTEHENDE ADRESSE. BITTE BEACHTET, DASS UNS KNACKIGE KURZTIPS & PASSCODES LIEBER SIND ALS ROMANSTARKE KOMPLETTLÖSUNGEN! UNSERE ADRESSE LAUTET:

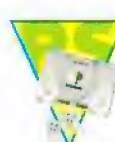
**CYBERMEDIA VERLAGS GMBH · MAN!AC · „TIPS & TRICKS“
WALLBERGSTR. 10 · 86415 MERING**





VIRTUA FIGHTER 2

 Wir Ihr die beiden Dural-Figuren anwählen könnt, haben wir Euch bereits in der MAN!AC 2/96 erklärt. Robert, selbsternannter Prügelspiel-Prinz, hat aber mittlerweile noch ein paar neckische Cheats ausgeknobelt. Die Programmierer-Credits ruft Ihr auf, indem Ihr während der Demo alle sechs Feuerknöpfe drückt. Damit die Wiederholungen in Zeitlupe ablaufen, drückt Ihr gleichzeitig auf , A, B und C, sobald "K.O." auf dem Schirm erscheint. Last but not least lassen sich die Farben der Spielfiguren ändern, indem Ihr im Auswahlmenü , A und C drückt.

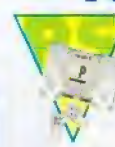




VIEWPOINT

 Wenn Ihr trotz der Paßcodes, die wir in MAN!AC 3/96 abgedruckt haben, immer nur kleine Teile der hammerharten "Viewpoint"-Levels zu Gesicht bekommt, schaltet Ihr einfach den Unverwundbarkeits-Cheat ein. Hierzu tippt Ihr im Pause-Modus die folgende Kombination auf dem Joypad ein:






■ ■ ■ ● ▲ × ■
    L1 R1 SELECT





TOTAL ECLIPSE

 Die geheime Levelanwahl versteckt sich im Optionsmenü. Haltet dort SELECT gedrückt und betätigt ▲, L1 und ■. Laßt die SELECT-Taste wieder los und drückt ▲, L1, ■, ▲, L1, ■ und . Jetzt wählt Ihr einfach die Funktion "Password" an – schwups, schon findet Ihr die versteckte Levelanwahl.


SELECT + ▲ L1 ■
 ▲ L1 ■ ▲ L1 ■ 

IZZY'S QUEST

 Um die Levelanwahl einzuschalten, pausiert Ihr das Spiel und gebt die Kombination , , ,  ein. Habt Ihr's richtig gemacht, verläßt Ihr den Pause-Modus automatisch und könntet weiterspielen. Statt dessen drückt Ihr RESET und geht nach dem Neustart ins Optionsmenü. Dort erscheint als letzter Punkt die Levelanwahl.

COMIX ZONE

 Wer sich gerne die Levels aussuchen möchte oder unverwundbar starten will, geht ins Musikmenü und wählt dort die Tracks 14, 15, 18, 5, 13, 1, 3, 18, 15 und 6 hintereinander an. Drückt auf Button C und entscheidet Euch für eines der ersten sechs Musikstücke (entspricht dem Level). Drückt dann wieder C. Unverwundbar wird, wer die Tracks 3, 12, 17, 2, 2, 10, 2, 7, 7, 11 anspielt und dann C betätigt.

NEXT 6 TIME

MAN!AC NO. 6 ERSCHINT AM 8.5.96

JEDE MENGE SPIELETESTS

Der Strom an 32-Bit-Neuheiten reißt nicht ab: Wir testen u.a. Capcoms Horror-Epos "Resident Evil", das langersehnte Tennisspiel "Hyper Final Match", "King of Fighters" und "Impact Racing" für den Saturn sowie die Panzerschlacht "Shellshock" von Core Design.

BACK TO THE ROOTS

Der Londoner ECTS kann kein Spiele-Journalist entkommen. Auf der laut Veranstalter größten Ausgabe der Computer- und Videospielemesse zeigen die europäischen Hersteller Ihre 97er-Titel für Playstation, Saturn und andere Systeme.



Zubehör-Zirkus

Hereinspaziert: MAN!AC präsentiert Joyboards und RAM-Module, Flightsticks, Mäuse und Scart-Umschalter. Auf acht Seiten: Der Stand der Zubehör-Technik und Ausblick auf kommendes Spiele-Werkzeug (Bild: "Vortex"-Analog von Ascii).



PSYCHO-KILLER

Als Psygnosis' PR-Ingo kürzlich bei MAN!AC vorbeischaute, gingen uns die Augen über: Ein Dutzend neue Playstation-Spiele! Wir wollten sofort alles über "Tenka", "Athanor" (Bild), "Destruction Derby 2" und das "Lemmings"-Jump'n'Run erfahren.



BIG MOUTH

Nach dem Erfolg von "Toy Story" führt Pixar die Zusammenarbeit mit Disney weiter: Über drei Filme haben die Computer-Zauberer (Ex-Lucasfilm-, Apple- und Disney-Leute, die sich 1986 zu einer unabhängigen Firma zusammenschlossen) mit Disney abgeschlossen. Ihr nächster Computer-Kinofilm spielt in der Welt der Käfer und Insekten, als drittes Projekt ist eine Fortsetzung zu "Toy Story" nicht ausgeschlossen — Auch "Wipe Out" hat sich eines Sequels würdig erwiesen. Während bei Psygnosis an Teil 2 programmiert wird, stehen die Techno-Acts Schlange. Nach "Wipe Out" können englische Soundtütler ihr Videospieldebüt kaum erwarten.

NUR 0.2 % ALLER MENSCHEN WOLLEN
WIEDER IN DIE ZONE.



BORSCH, STENGEL & PARTNER



BEI NBA IN THE ZONE
WOLLEN ALLE HIN.



WELCOME IN THE ZONE.

KONAMI goes XXL! Mit Sport-Titeln, die Power machen. Neuestes

Spektakel: NBA In the Zone, das erste Basketballspiel für die

Playstation. 32 Bit

Modus lassen

heißlaufen. Im



und 8-Spieler-

Deine Konsole

„technisch und

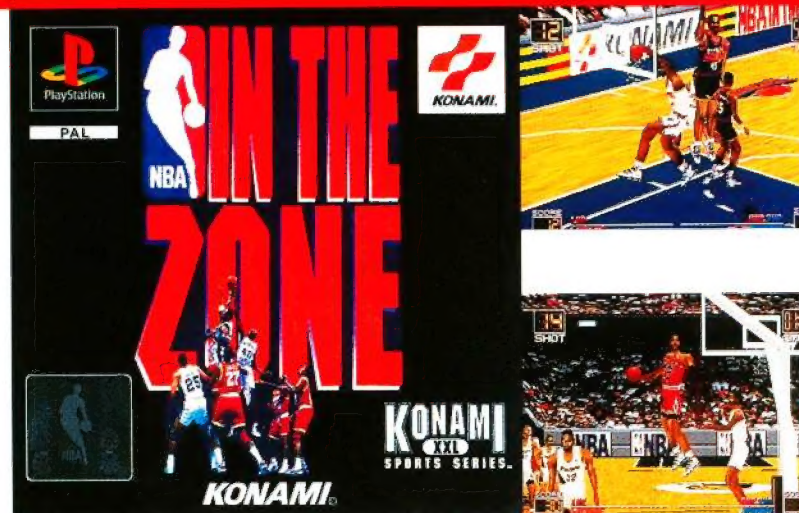
optisch besten Next-Generation-Sportspiel“ (Maniac 3/96) erlebst Du

hyperrealistische Animationen, harte Action und rasante Spielzüge.

Natürlich in 3D und mit irren Kameraperspektiven. Ab in die Zone – Slam it!

Die NBA sowie die NBA Team-Namen, die dieses Produkt beinhaltet, sind Warenzeichen, geschützte Designs oder sonstiges geistiges Eigentum der NBA Properties, Inc. sowie der jeweiligen Teams und dürfen weder ganz noch in Auszügen ohne vorherige schriftliche Genehmigung der NBA Properties, Inc. verwendet werden.

© 1995 NBA Properties, Inc. Alle Rechte vorbehalten.



KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt

PlayStation ist ein Warenzeichen der Sony Computer Entertainment Inc. Konami ist ein registriertes Warenzeichen von Konami Co., Ltd. © 1995 KONAMI. Alle Rechte vorbehalten. Übertragungsrechte vorbehalten. Konami-Videospiele gibt es für Super Nintendo, Game Boy, Nintendo Entertainment System, Sega Saturn, Sega Mega CD, Sega Mega Drive, Sega Game Gear und Sega Real Time.

Terry Pratchett's

DISCWORLDTM

"Discworld ist spannend, lustig, schön anzuschauen, umfangreich und klingt toll - was will man mehr?"

Video Games, 90 %

"Wer [...] Grafik-Adventures der obersten Kategorie liebt, kann bei Discworld ohne jegliche Bedenken zugreifen."

Fun Generation, 8 von 10

"... einen der größten Angriffe auf die Lachmuskeln ..."

TV Today

"... ein echter Adventure-Knaller ..."

Play Time, 89%

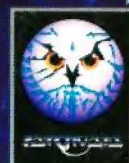
**KOMPLETT
IN DEUTSCH**

Mit der
Synchronstimme von
Tom Hanks, Eric Idle
und Bill Murray



★
PERFECT 10

productions



TWG

Discworld ist komplett auf Deutsch. Mit der Synchronstimme von Tom Hanks, Eric Idle und Bill Murray. Erhältlich in jedem Kaufhaus oder im Fachhandel.